

Najciekawsze gry komputerowe!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418

l u t y

2

ROK 95

Cena 2 zł (20 000 zł)

Gramy!



Dawn Patrol



Privateer



Lands of Lore



Magic Carpet

KARNAWAŁ TRWA!

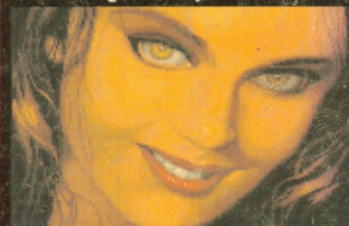


ACH,
TE (Ś)WIRUSY...

84 strony
z jajami



Dokąd to, córko?



Idę na balangę



Będzie zimny
bufet i tańce.



Wrócę, jak się
zrobi nudno!

Czwarty kolor – Szary

Jaki naprawdę jest świat? Biały, Czarny, Szary czy Kolorowy? W dzieciństwie wmawia się nam czarno-białe widzenie świata. To jest Dobre, a to Złe. Nie kradnij! Nie zabijaj! Ty jesteś dobry, a on zły. My jesteśmy lepsi, oni są gorsi... Z czasem przekonujemy się, że Dekalog jest jeden, ale w życiu spotykamy różne jego wersje. Jedne dla maluczkich, drugie dla wielkich. Inne na co dzień, a inne od święta. Do czego to prowadzi, wiemy dobrze: Golgota, Gułag, Oświęcim, Hiroszima, Sarajevo... Zadajemy wciąż to samo pytanie: Dlaczego na świecie jest tyle Zła? Odpowiedź, wbrew pozorom, jest prosta. Dobro i Zło – obie te siły, mimo wysiłków kapłanów i bajkopisarzy, nadal mają takie same szanse w walce o ludzkie dusze. Bowiem tylko od nas zależy, która strona zwycięży...

Wróćmy na nasze komputerowe podwórko – zbliża się rocznica uchwalenia nowej ustawy o prawie autorskim. Na pewno kontrowersyjnej i nie pozbawionej wad, ale dającej szansę na uporządkowanie polskiego rynku oprogramowania. Surowe kary nie dają rozwiązania kwestii piractwa komputerowego w Polsce, a bez pakietu odpowiednich przepisów wykonawczych nie jest możliwe skuteczne przeprowadzenie przewodu sądowego. Na nic bowiem srogię prawa, gdy w narodzie brak szacunku dla intelektualnych wartości. Skopiować, ukraść pomysły, podpisać się pod czymś dziełem – normalka. Czy to jeszcze kogoś dziwi, po kilkudziesięciu latach fałszywej moralności? Nadal na giełdach komputerowych w całej Polsce kłębią się tłumy, nawet większe niż kiedyś. Można bez przeszkód nabyć kopie oryginalnych programów, a klientów nie zrażają ceny „usług”, znacznie wyższe niż przed Ustawą. Nawet efektowne, ale sporadyczne obławki na piratów komputerowych, przeprowadzane wspólnymi siłami Biura Ochrony Własności Intelektualnej, policji i straży miejskiej, nie zlikwidują tego zjawiska. Wylapywanie „detalistów”, nawet połączone z konfiskatą sprzętu, nie daje spodziewanych efektów. Właśnie na giełdach komputerowych szarzy ludzie uczą się podstaw ekonomii szarej strefy drapieżnego kapitalizmu lub chorego socjalizmu (jak kto woli). Wszystko wg zasady: „Popyt kształtuje rynek, a pieniądź nie śmierdzi”.

Jedynie gruntowna zmiana mentalności większości użytkowników komputerów umożliwi budowę zdrowego rynku legalnego oprogramowania. Naprawdę, ile gier tak Was urzekło, że postanowiliście zatrzymać je w swoich zbiorach na dłużej? Kilka czy kilkanaście w roku? Nie stać Was na kupienie legalnych wersji? Czy warto biegać na giełdę po gry, które potem nadają się tylko do skasowania? Bo bez instrukcji są za trudne, albo po prostu nie trafiają w Wasze gusta. Przecież istnieje w Polsce już sześć (!) czasopism (w tym Gambler), w których możecie poszukać odpowiedzi na pytanie: Jakie gry warto kupić?! Jednak zanim większość graczy zrozumie, co jest dla nich najważniejsze, upłynie jeszcze sporo czasu. Na razie króluje szara rzeczywistość: polowanie na nowości w powodzi bylejałości.

Czasami jednak świat wydaje nam się kolorowy, wesoły i pełen nadziei. Ludzie wokół nas są wspaniali i radosni, złączeni wspólnym celem. Jest taki dzień – Finał Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy, obchodzony już po raz trzeci. Cała Polska 8 stycznia brała udział w wielkiej zbiórce pieniędzy i kosztowności, przeznaczonych w tym roku na zakup sprzętu medycznego dla ratowania dzieci dotkniętych chorobami nowotworowymi. Całej akcji kibicowały, za pośrednictwem telewizji, miliony ludzi w kraju i na świecie. Ponad 40 tys. osób, cztery razy więcej niż w ubiegłym roku, kwestowało na rzecz WOŚP. Ilu dołożyło się do wspólnej kasy, trudno zliczyć. Zebrano..., nieważne, ile zebrano pieniędzy. Najważniejsze, że coraz więcej osób angażuje się w to wspaniałe przedsięwzięcie. Orkiestrą, jak co roku, dyrygował Jurek Owsiak i oprócz ogromnej pomocy chorym dzieciom, ofiarował nam najcenniejszy na tym świecie dar – wiarę w człowieka...

Żyjmy Kolorowo!

Mirek Domosud

LOTERIA

**Szósty komputer wylosował
Antoni Skrzypiec
z Rybnika
prenumerator AMIGI**

**Szulerphone, czyli dyżury redakcji
zawsze w środę 14.00 - 16.00**

Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz
zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia:

SOFTdesign
01-164 Warszawa,
ul. Radziwie 13,
tel./fax 37 37 14, 37 05 65

Druk:

SUPER KOLOR S.A.
Warszawa
ul. Konstruktorska 3a
tel. 451256, fax 452736

Wydawca:

Grzegorz Eider

Redaguje kolegium:

Mirosław Domosud
(z-ca red. nac. Grame! TeTe)
Grzegorz Eider
(p.o. red. naczelny)
Jacek Grabowski
(VARIA'kowo, News)
Elżbieta Jaworska
(sekr. redakcji)
Piotr Kakiet
(red. graficzny)
Andrzej Majkowski
(Konkursy)
Piotr Roszczyk
(red. graficzny)
Wojciech Setlak
(Temat numeru, Recenzje
z-ca red. nac.)
Rafał Wiosna
Maksymilian Wrzesiński
(Listy do redakcji)

Współpracownicy:

Dariusz Bujalski
Jacek Ilczuk
Jacek Piekara
Roman Sadowski
Przemysław Ścierny
Maciej Warzecha

Projekt graficzny (layout):

Piotr Kakiet
Piotr Roszczyk



LUPUS

Wydawnictwo LUPUS jest
członkiem Ogólnopolskiego
Stowarzyszenia Wydawców

Adres Redakcji:

00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154
415121
fax (0-22) 41 03 74
tlx 813527 omig pl
e-mail: lupus@sam.nask.com.pl

DTP:

Agnieszka Brzozowska
Piotr Kakiet

Redakcja techniczna:

Jolanta Balcer

Korekta:

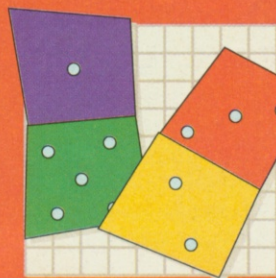
Lidia Sadowska

Projekt graf. okładki

Piotr Kakiet

Ilustracja na okładkę

© Jacek Kopalski



GRAMY!

Tron Chaosu
Wilcze stada
Ptaszarnia
Oblężenie Tobruku
Tylko dla admirałów
Kosmiczny łupieżca
Rozkosze królowania
Złota Nike
Honorowe mordobicie

Ach, te (\$)wirusy

PUBLICYSTYKA

Manga!
Internet dla każdego

Reakcje redakcji

VARIA'tkowo

Kobieta – analiza
fizyko–chemiczna
Reklamy TV
O ludzi lubieniu
Konferencja dr. De Stroyera
Komiks

CyClones

Warcraft

Magic Carpet

Menzoberranzan

Dominus

Cannon Fodder 2

The Panzer Faust

Dawn Patrol

Mortal Kombat 2

Super Stardust

Delta V

Microsoft Space Simulator

Lista przebojów

dla łamidożjów

Nadesłano

NEWS

Kronika Towarzyska

Skład złomu (hardware)

Świeże mięsko (software)

GamblerClub

Telegadula

Galeria

Jacek Piekara str. 4
Oberleutnant Kozlovski str. 8
Darek Bujalski str. 11
Jacek Ilczuk str. 14
Jacek Ilczuk str. 16
Jacek Ilczuk str. 20
Jacek Piekara str. 26
Darek Bujalski str. 30
Przemysław Ścierański str. 32

TEMAT NUMERU

Jacek Grabowski str. 52

Robert Korzeniewski str. 56
Jacek Grabowski str. 59

LISTY DO REDAKCJI

Redaktor Reaktor str. 60

..... str. 34
..... str. 34
Randall str. 62
..... str. 63
Tomasz Bagiński str. 65

RECENZJE

McSon str. 66
McSon str. 66
Wojciech Setlak str. 67
Jorund str. 68
Wojciech Setlak str. 68
Roman Sadowski str. 69
Przemek Wnuk str. 70
col. „ZgRed Killer” Kozlovski str. 71
Roman Sadowski str. 72
Roman Sadowski str. 72
Maciej Warzecha str. 74
Przemek Wnuk str. 75

Zgredaktor str. 76
..... str. 76

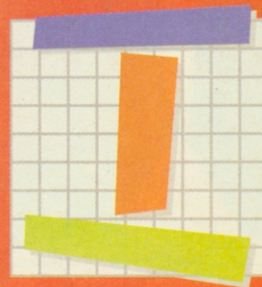
In Nowator str. 77
In Nowator str. 77
..... str. 77

..... str. 80

KONKURSY

Andrzej Majkowski str. 82

..... str. 83



Tips & Tricks
col. Mutator str. 35



Indeks programów numeru

Program

Aces of the Deep
Akira
Armored Fist
Birds of Prey
Blinkys Scary School
Cannon Fodder 2
CyClones
Dark Force
Dawn Patrol
Delta V
Dominus
Elfmania
F1 Tornado
FIFA International Soccer
Harpoon 2
Jet Strike AGA
Kingdoms of Germany
Lands of Lore
Last Dynasty

Artykuł

Wilcze stada str. 8
News str. 77
The Panzer Faust str. 70
Ptaszarnia str. 11
Nadesłano str. 76
Cannon Fodder 2 str. 69
CyClones str. 66
News str. 77
Dawn Patrol str. 71
Delta V str. 74
Dominus str. 68
Honorowe mordobicie str. 32
Nadesłano str. 76
Złota Nike str. 30
Tylko dla admirałów str. 16
News str. 77
Rozkosze królowania str. 26
Tron Chaosu str. 4
News str. 78

Lost in Town
Magic Carpet
Menzoberranzan
Microsoft Space Simulator
Mission Critical
Mortal Kombat 2
Operation Crusader
Premier Manager 3
Primal Rage
Privateer
Pussies Galore
Rise of the Triad
Road Kill
Shadow Fighter
Super Stardust
Vikings
Vroom
Warcraft
Woodruff

News str. 78
Magic Carpet str. 67
Menzoberranzan str. 68
Microsoft Space Simulator str. 75
News str. 78
Mortal Kombat 2 str. 72
Oblężenie Tobruku str. 14
News str. 78
News str. 78
Kosmiczny łupieżca str. 20
News str. 79
News str. 78
News str. 79
News str. 78
Super Stardust str. 72
Rozkosze królowania str. 26
News str. 78
Warcraft str. 66
News str. 78

TRON CHAOSU

LASY I BAGNA, LABIRYNTY, KOPALNIE I WIEŻE. WALKA Z UPIORAMI, ORKAMI, MINOTAURAMI I DZIESIĄTKAMI INNYCH BESTII. SETKI PUŁAPEK I ZAGADEK. TO WSZYSTKO CZEKA BOHATERA, KTÓRY PRAGNIE STANĄĆ DO ŚMIERTELNEJ WALKI Z WIEDZMĄ SCOTIĄ I JEJ CZARNĄ ARMIA.

serią przygodówek Legend of Kyrandia. Tym razem Westwood, przy tworzeniu Lands of Lore, wszedł w spółkę z Virgin Games.

Gra Lands of Lore (z podtytułem Throne of Chaos) przygotowana przez Westwood i Virgin miała zdyskontować sukces, jaki odniósł program Eye of the Beholder 2 (najlepsza część z trylogii EoB). Ale Lands of Lore tylko w niewielkim stopniu nawiązuje do wcześniej znanych nam wzorców. Odmienny świat, odmienny system walki i magii, inny interfejs użytkownika oraz inny sposób tworzenia grupy. Nareszcie wprowadzono opcję automapowania, której brak doprowadzał do szału większość miłośników Beholdera. Zachowano za to umiłowanie wszelkiego rodzaju pułapek, zagadek i labiryntów.

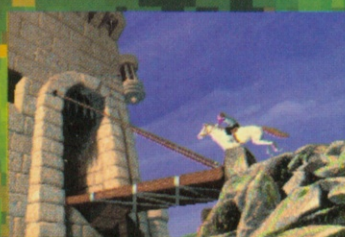
Od lat śledzę z uwagą, co nowego i ciekawego proponuje nam Strategic Simulation Inc. – firma, która jest potęgą na rynku gier role-playing i jedynym posiadaczem licencji na system Advanced Dungeons & Dragons. Z wrażeniami i ocenami bywa różnie i, przyznam szczerze, parę razy bardzo mocno się zawiodłem, a czasami to nawet zła krew mnie zalewała. Czytelnikom, którzy rzadko zwracają uwagę na nazwę producenta gry przypomnę, iż to właśnie SSI stworzyła wielkie sagi role-playing, np. cykl Krynn i seria Eye of the Beholder (EoB). Stałym partnerem SSI jest firma Westwood Studios (wspólnie zrealizowany cykl EoB), najbardziej wsławiona programem Dune 2 i

Chociaż akcja gry z mrocznych wież, kopalni lub podziemi – przenosi się również do lasów, na bagna, a nawet do miast – wszystkie te miejsca są labiryntami, ale o innej pomalowanych ścianach.

Historia

Trwa właśnie wielka próba sił pomiędzy mocami Dobra i Zła.

Biała Armia, kierowana przez zaciego króla Ryszarda z Gladstone i jego dowódców, będzie musiała się zmierzyć z przerażającymi hordami czarownicy Scotii. Nastrojowe i doskonale zrealizowane intro bardzo zgrabnie wprowadza gracza w problemy świata. Obserwujemy odnalezienie magicznego pierścienia przez Scotię i jej zamianę w piękną kobietę (z ohydnej, starej wiedźmy). Słyszymy też jej słowa: „Strzeż się, królu Ryszardzie”. Ale król



Ryszard i Biała Armia nie pozostaną sami. Na pomoc im podąża już, oczywiście, Bohater.

Bohater

Czterech herosów proponuje swe usługi królowi Ryszardowi. Spośród nich musimy wybrać tego, który będzie nam towarzyszył w długiej i niebezpiecznej wędrówce poprzez Krainy Chaosu.

- Czy wyglądam, jakbym się ciebie bał? – pyta Ak'shel. – Mojemu ludowi znane są magiczne zaklęcia. Być może nie jestem tak silny jak inni, ale za to szkolono mnie w czarodziejskiej sztuce.
- Siła to siła – twierdzi Michael. – Zaufaj w tym swemu instynktowi. Jestem najlepszym wojow-

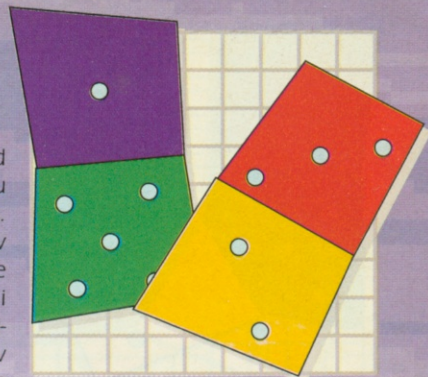
nikiem, jakiego spotkasz.

- Siła, magia – mówi sceptycznie Kieran. – Na co się przydadzą, kiedy nie zdołasz umknąć przed ciosem? Ja jestem szybki! Zwinny! Jeżeli pragniesz zwyciężyć, wybierz mnie.
- Jestem najbardziej wszechstronny – usłyszysz od Conrada. – W walce z niebezpieczeństwami będziesz potrzebował kogoś o moich zdolnościach.

Teraz wybór należy już do Ciebie. Radzę wybrać Ak'shela. Znamość magii będzie w podróży nieodzowna, a możliwość korzystania z uzdrawiających zaklęć częstokroć uratuje życie członkom Twojej grupy. Najczęściej biegły w swej sztuce mag jest więcej wart niż silny i wyszkolony wojownik.

Profesje

Autorzy Lands of Lore odeszli od znanego z EoB schematu wyboru i rozwijania zdolności zawodowych. Tutaj każdy może szkolić się w trzech profesjach. Poglębiać swe umiejętności magiczne, rycerskie i złodziejskie. Ale zdobywanie kolejnych poziomów doświadczenia w danej profesji ma miejsce tylko wtedy, gdy korzysta się z właściwych dla niej uzdolnień. Tak więc, stosując magię bohater zdobywa punkty doświadczenia tylko i wyłącznie jako mag, natomiast nie ma to żadnego wpływu na jego rozwój jako wojownika czy złodzieja. Takie rozwiązanie może wydawać



się oczywiście miłośnikom gier fabularnych, ale w komputerowych grach RPG tego typu rozwiązania logiczne nie były do tej pory spotykane. Co ciekawe, punkty doświadczenia uzyskuje jedynie bohater uczestniczący czynnie w walce. Ten, który stoi z boku i tylko się przygląda, nie zostanie za swą postawę wynagrodzony. Zupełnie inaczej rzecz się ma w ogromnej większości gier RPG, gdzie grupa obdarowywana jest punktami doświadczenia zgodnie z ideałami socjalizmu (każdemu po równo, niezależnie od włożonej pracy).

Interesującym rozwiązaniem (choć, moim zdaniem, średnio logicznym) jest przypisanie złodziejowi zdolności walki za pomocą broni miotających. Zatem następne poziomy złodziejskiego doświadczenia będziemy zdobywać strzelając z łuku czy kuszy, zamiast – otwierając zamki.

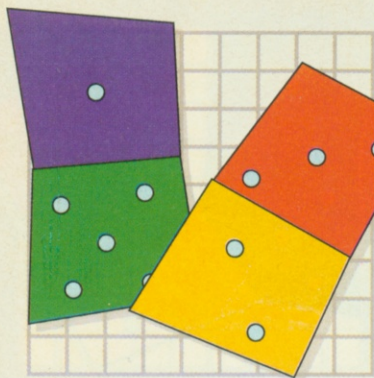
Magia

Miłośnicy magii i zaklęć nie będą zadowoleni. W Lands of Lore magia wydaje się być sztuką upadłą bądź dopiero raczkującą. Niewiarygodne bogactwo czarów, jakie możemy poznać w Might&Magic,



Elvini Mekino Connax!





Darksun czy Master of Magic bardzo ostro kontrastuje z prymitywną magią Lands of Lore. W tej grze poznamy zaledwie kilka najprostszych czarów, ale za to każdy z nich ma cztery stopnie mocy.

Heal (uzdrowienie) – czwarty stopień mocy tego czaru uzdrawia całą grupę.

Spark (szok elektryczny) – pierwszy dostępny czar bojowy, słabutki, ale tylko on pokonuje widmowych rycerzy w Catwalk Cavern.

Fireball (kula ognista) – chyba najczęściej spotykane zaklęcie w grach RPG, przyda się nie tylko w walce (może służyć jako „zapalarka do gazu”).

Lightning (błyskawica) – silniejsza od Spark, ale dopiero czwarty stopień przynosi należyte efekty.

Freeze (zamrożenie) – tylko on pokona kamienne bestie na dolnych poziomach Urbish Mines, potrafi także pokryć wodę warstwą mocnego lodu (czasowo).

Mist of Doom (mgła zagłady) – przyzywa śmierć, która skosi wrogów, jednak użycie tego czaru wymaga ogromnych zdolności magicznych.

Bohaterowie nie uczą się czarów automatycznie, w miarę zdobywania kolejnych poziomów doświadczenia. Nie znajdą też gildii, w których mogliby odbyć trening u doświadczonego mistrza. W Lands of Lore odnajdą po prostu pergaminy z zaklęciami, które będą mogli wpisać do swej księgi czarów (wspólnej dla całej grupy).

Bestiariusz i walka

Rodzajów monstrów nie ma, co prawda, tak wiele jak w Might&Magic, ale wystarczająco dużo, aby walki były atrak-

cyjne. Potwory nie różnią się między sobą jedynie siłą i liczbą punktów życia, ale również umiejętnościami specjalnymi, np. odpornością na czary. Potrafią też płuć trucizną, paraliżować itp. Czasami bestie pojawiają się pojedynczo, częściej jednak w olbrzymich stadach. Niektóre będą miały skłonność do reinkarnacji (gdy raz oczyścimy obszar, po pewnym czasie nawiedzą go ponownie), inne – raz zlikwidowane – już się nie pojawiają.

W grach komputerowych często mamy do czynienia z nadmiernie łatwymi walkami. Tak jest w Darksun, ale także w Might&Magic czy Master of Magic (zwłaszcza dotyczy to końcowych etapów, kiedy grupa posiada duże doświadczenie). Inaczej jest w Wizardry 7 i... właśnie w Lands of Lore, gdzie niektóre walki są wręcz niewiarygodnie trudne. Przeciwnicy są nie tylko silni i liczni, ale stale otrzymują posiłki! Naprawdę można się czasem poczuć jak pod Termopilami czy Alamo – garstka bohaterów musi się bronić przed całą armią wroga. W dodatku bardzo trudno jest znaleźć spokojne miejsce do wypoczynku i umożliwić grupie regenerację nadwątłych sił.

Najstraszniejsza jest pod tym względem Biała Wieża. Jej trzecie piętro zamieszkuje cała armia upiórów rycerzy, które nie dość, że są piekielnie odporne na ciosy, to mają jeszcze zdolność przenikania przez ściany (nie ukryjesz się przed nimi). Dodatkową atrakcją jest wylaniający się spod ziemi wąż, który w sposób wręcz bestialski niszczy całą grupę (węża tego nie da się pokonać ani spłoszyć). Biała Wieża potrafi doprowadzić gracza do płaczu bądź wściekłości – penetrując jej labirynty by-



łem bliski zdeptania myszy lub rozbicia monitora. Ale za to satysfakcja z przejścia tak trudnego obszaru gry jest tym większa.

Walki toczą się w czasie rzeczywistym, za czym akurat nie przepadam. Ale w Lands of Lore gimnastyka myszką nie jest aż tak bardzo męcząca.

Zagadki, pułapki

Od tej strony Lands of Lore bardzo przypomina Eye of the Beholder. Ale, tak jak w serii EoB zagadki są jedynie na najprostszym poziomie (znalezienie przejścia, klucza itp.), tak w Lands of Lore spotykamy się z zagadkami natury globalnej. Na przykład rozszyfrowanie otrzymanej przepowiedni, skompletowanie składników eliksiru, odnalezienie magicznych artefaktów itd. Nie znaczy to, że nie spotkamy się z problemami typu: jak otworzyć te drzwi? Ba, tych problemów będzie może więcej niż sobie wyobrażamy. Skomplikowane systemy teleportali, iluzyjne ściany, drzwi otwierane dziesiątkami różnych kluczy, zapadnie, kombinacje kłap i przycisków, magiczne bariery – to wszystko czeka na nas.

Natomiast pułapki nie są mocną stroną programistów z Westwood. W zasadzie ograniczają się do tego, że graczowi może zagrażać upadek lub zaliczenie ogniowego pocisku. Ale czasem i to przeszkadza w spokojnym wypełnianiu misji.

W pomyślnym przebyciu labiryntów pomoże nam mapa. Bogu dziękować, że autorzy gry zdecydowali się na wprowadzenie w Lands of Lore automatycznego rysowania mapy przebytego obszaru.

W dodatku jest to bardzo czytelne automapowanie, jak dla debila. Oznaczono wszystkie korytarze, ściany, wajchy, ukryte przyciski, iluzyjne ściany itp. Proszę mnie żle nie zrozumieć. Jestem zachwycony tym, że automapowanie jest właśnie takie, bo ułatwia całą zabawę i powoduje, że głowimy się nad problemami poważniejszymi niż oglądanie ścianek w poszukiwaniu dobrze zakamuflowanego guziczka lub obstukiwanie murów, aby odnaleźć... też iluzoryczny.

Scenariusz

Gry role-playing moglibyśmy podzielić na takie, w których gracz ma pewną dowolność penetrowania świata (Might&Magic, Magic Candle) i na takie, gdzie musi ściśle podporządkować się scenariuszowi (Betrayal at Krondor, Ishar). W tych pierwszych grach tylko od gracza zależy, w jakiej kolejności odwiedzi pewne miejsca i gdzie zechce najpierw skierować swe kroki. W tych drugich, jego wolna wola zostaje w znacznym stopniu ograniczona (właśnie Lands of Lore). Bez wykonania misji A nie jesteśmy w stanie znaleźć się w punkcie X, by wykonać misję B. Czasami możemy wybrać kolejność odwiedzania pewnych miejsc, ale nie przypomina to w niczym tej swobody, jaką prze-



żywamy penetrując światy Xeenu (w Might&Magic). Tu można dostrzec pewne podobieństwo niektórych role-playing do gier przygodowych, gdzie tory scenariusza pozostają ściśle określone.

Moim zdaniem takie traktowanie scenariusza jest błędne zarówno z punktu widzenia logiki, jak i atrakcyjności zabawy. Jest oczywiste, że aby zakończyć misję należy wypełnić zadania i skompletować artefakty (lub zyskać informacje, dodatkowe umiejętności, przyjaciół itp.). Ale dlaczego nie pozostawić graczowi pewnego marginesu swobody, by pokonywanie poszczególnych etapów misji nie przypominało przechodzenia z planszy na planszę?

Poziom trudności

Łatwa gra to nie jest. Początkujący w RPG gracz niech sobie daruje jakiejkolwiek nadzieje na samodzielne ukończenie Lands of Lore. Natomiast ktoś, kto pomyślnie przebył labirynty z Eye of the Beholder, nie powinien mieć poważniejszych problemów z poradzeniem sobie w świecie Lands of Lore. Trudność tej gry polega przede wszystkim na bardzo licznych zagadkach, które w trakcie wyprawy należy rozwiązać (na szczęście, dla osób słabiej znających angielski, nie są to

zagadki natury językowej jak, choćby, w Betrayal at Krondor) oraz na ogromnej liczbie walk o sporym stopniu trudności. Dzięki automatyzowaniu nie gubimy się w terenie, ale np. penetrowanie Urbish Mines nawet z mapą w garści jest czasochłonne i skomplikowane.

Atrakcyjność

Wielką zaletą Lands of Lore są jasne zasady gry i łatwy do opanowania interfejs użytkownika. W programach, gdzie walka toczy się w czasie rzeczywistym (bez podziału na tury) jest to szczególnie ważne. Przypominam sobie, jakie kłopoty potrafiła pod tym względem sprawiać Ultima, jak potrafiło skomplikować teoretycznie prościutki interfejs Shadowcaster. Aby gracz miał satysfakcję z rozgrywki, nie wolno zmuszać go do koncentrowania się na tym, gdzie kliknąć myszką i którą ikonkę uaktywnić. Czar każdej gry prysnie, kiedy będziemy zastanawiać się, jak korzy-

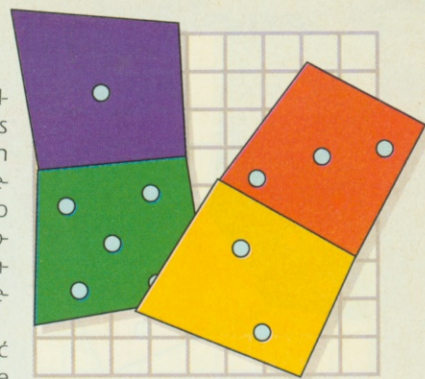
stać z interfejsu. Eye of the Beholder, program bardzo bliski Lands of Lore, też nie był wolny od tych wad. Wyszukiwanie odpowiedniego czaru w księdze i rzucenie go wymagało naprawdę sporej szybkości i zręczności w palcach (zwłaszcza jeśli drużyna składała się z czterech osób stosujących magię).

Skarżyłem się, że wybór zaklęć w Lands of Lore jest ubogi, ale każdy kij ma dwa końce. Dzięki temu prosto i bez wysiłku możemy z tych zaklęć korzystać. Sympatycznie rozwiązano również problem ekwipunku. Rzeczy, które nie są ściśle przypisane jednej postaci (jak zbroja czy oręż) znajdują się w podzielonym na kilkadziesiąt kwadratów, przewijalnym pasku na dole ekranu. Dzięki temu nie mamy problemów ze znalezieniem potrzebnej nam rzeczy i nie musimy przeglądać ekwipunku każdego bohatera, aby ją znaleźć.

Atrakcyjność rozgrywki jest ściśle uzależniona od spraw technicznych, tj. interfejsu, grafiki czy dźwięku, ale to nie wszystko. Najważniejsze jest, aby gracz się nie znudził i nie znudził (np. z powodu nadmiernej trudności lub łatwości gry, ubogiej intrygi, niezrozumienia reguł, schematyczności). Uważam, że Lands of Lore znudzić nie powinna. Gra ta osiągnęła idealny stopień równowagi – jest na tyle trudna, aby zainteresować i na tyle łatwa, aby nie zniechęcić nierozwiązywalnymi czy nie rozumianymi przez gracza komplikacjami (jak np. w Ishar 3).

W każdym programie RPG, atrakcyjność których to programów bazuje w dużym stopniu na wczuciu się gracza w przygodę, ważne jest odejście od schematu – zarówno myślowego, jak i graficznego. Ten pierwszy zostawmy w spokoju, bo tak naprawdę, to komputerowe role-playing grzeszą schematyzmem myślowym nagminnie i na razie nic się tutaj nie zmieni. Gorzej, jeżeli przy dzisiejszych możliwościach sprzętu i oprogramowania popełniany jest grzech schematyzmu graficznego. Przykładem mogą tu służyć nawet tak dobre gry, jak Betrayal at Krondor, czy cykl Might&Magic.

Zawsze podziwiałem, jak to w roku bodaj 1991 programiści z Westwood wspaniale opracowali grafikę do pierwszej części Eye of the Beholder. Dopracowanie szcze-



gółów i zabawa kolorami były naprawdę doskonałe. Także pod tym względem Lands of Lore spełniła moje oczekiwania.

Grać, czy nie grać?

To znaczy kupić, czy nie kupić? Na to pytanie odpowiadam absolutnie jednoznacznie: kupić i grać! Należy jednak liczyć się z tym, że zabawa w Lands of Lore ukradnie nam sporo czasu i będzie kosztowała sporo sił.

Przypomnę jeszcze, że gra wymaga minimum PC 386SX z 2 MB RAM, a w razie jakichkolwiek kłopotów można skorzystać z solucji (jasna, dokładna i z mapami), która została opublikowana we wkładce tete z nr. 6-7/94 Gamblera.

Jacek Piekara

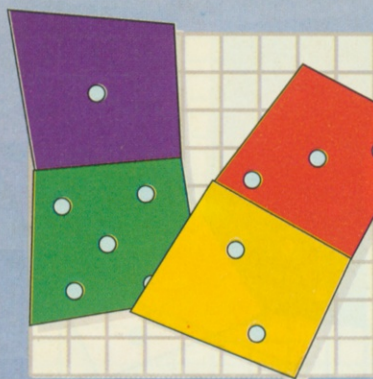
Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



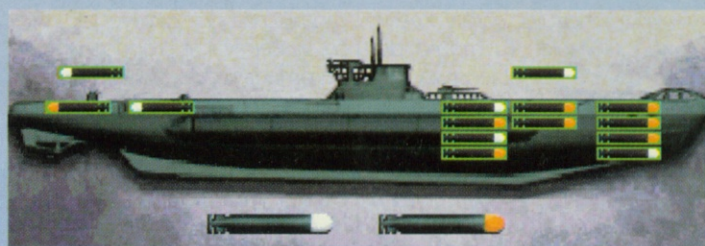
LANDS OF LORE

Westwood/Virgin 1993
Role-playing
IBM PC

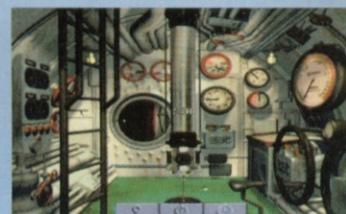
Grafika		80%
Dźwięk		80%
Grywalność		85%
Pomysł		75%
Ogółem		80%



proszę po-realistyczny. Okręty podwodne II wojny światowej miały napęd dieslowsko-elektryczny i często musiały wynurzać się na powierzchnię. Aby pomóc w ciężkiej służbie na okręcie podwodnym, wprowadzono jego po-



Oczywiście, można samemu kontrolować wychylenie sterów, pilnować głębokości itp. Jednak znacznie wygodniej jest wydać odpowiednie rozkazy poszczególnym oficerom. Pierwszy oficer s a m za-



wy na wykryte echa jednostek nawodnych. Należy głównie polegać na obserwacji wzrokowej, gdyż niedoskonałe hydrofony, mimo najlepszych chęci ope-

WILCZE STADA

ACES OF THE DEEP, NAJNOWSZA GRA FIRMY DYNAMIX ZOSTAŁA POŚWIĘCONA NAJWIĘKSZYM PIRATOM, JAKICH ZNAŁ ŚWIAT – NIEMIECKIM OKRĘTOM PODWODNYM II WOJNY ŚWIATOWEJ.

Pamiętna Bitwa o Atlantyk nie była typową bitwą morską. Trwała wiele miesięcy, a toczyły ją niezwykle, jak na owe czasy, siły. Po jednej stronie walczyły okręty, które eskortowały konwoje zmierzające do portów Wielkiej Brytanii, w tym niszczyciele, fregaty i korwety oraz Coastal Command, czyli wydzielone z RAF-u lotnictwo morskie, specjalizujące się w zwalczaniu okrętów podwodnych. Po drugiej stronie były owe U-Booty, mające za zadanie wykończyć pod względem gospodarczym Wyspy Brytyjskie. Mało brakowało, a rzuciłyby Brytyjczyków na kolana...

W Aces of the Deep stłoczeni w ciasnym wnętrzu U-Boota musimy stawić czoło konwojom, a właściwie eskortującym je okrętom i samolotom. W grze występuje kilka modeli okrętów, od naj-

mniejszych i opowiem o taktyce walki.

W programie występują 3 typy U-Bootów: II, VII (najbardziej rozpowszechniony) i IX. Różnice między typami okrętów polegają na: trochę innej centrali, liczbie torped i wyrzutni oraz prędkości i dopuszczalnej głębokości zanurzenia. Skupię się na realistycznym modelu okrętu.

Okręt i załoga

Przegląd okrętu zaczynasz od centrali, możesz odczytać stany wskaźników bez ich powiększania (jak to było w Silent Service 2). Będąc kapitanem okrętu wyznaczasz tylko kurs, prędkość czy głębokość zanurzenia. Oficerowie i marynarze sami obsługują stery głębokościowe i ster kierunku.

dba np. o utrzymywanie głębokości peryskopowej czy właściwego kursu. Wystarczy odpowiedni rozkaz. W Aces of the Deep możemy znacznie przyspieszyć upływ czasu gry, nie jesteśmy więc ograniczeni do skali telegrafu maszynowego. Inny oficer zadba o obsadzenie dział pokładowego, działka przeciwlotniczego i zamelduje o dostrzeżonych statkach czy też poda nam identyfikację celu. Pierwszy mechanik będzie meldował np. o włączeniu silników diesla.

Z centrali mamy dostęp do pozostałych ważnych pomieszczeń okrętu. Powinniśmy często zaglądać do przedziału nawigacyjnego, aby na bieżąco zapoznawać się z mapą, na której oznaczone jest położenie konwoju względem U-Boota czy też namiar kierunko-

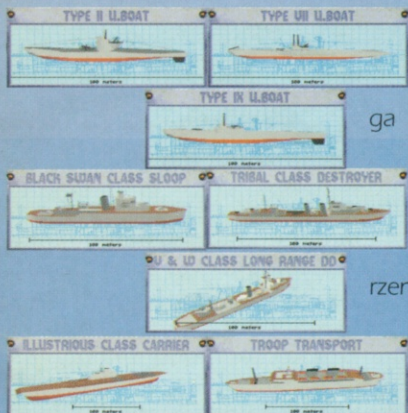
ratora sonaru, pozwalają na określenie położenia echa dopiero z niewielkiej odległości, a do tego przy bardzo małej prędkości.

Po wynurzeniu można udać się na mostek umieszczony w kiosku okrętu, aby za pomocą lornety poobserwować otoczenie lub odpalić torpedy z położenia nawodnego.

Z kabiny radiooperatora prowadzimy radiową korespondencję z bazą (wystarczy kliknąć na ikonę słuchawek – ważne podczas patrolu).

Przedział torpedowy, symbolizowany przez obrazek okrętu, podaje raport o stanie wyrzutni i liczbie torped.

Pozostałe dostępne urządzenia okrętu – to peryskop, kalkulator torpedowy (TDC) i log kapitański. Właśnie w logu kapitańskiego od-



elektryczne. Następnie, prawie jednocześnie, zatapiane są zbiorniki balastowe, załoga zajmuje się uszczelnianiem okrętu i masą innych rzeczy. Im bardziej skomplikowany model okrętu oraz im większa trudność gry, tym dłuższy jest czas pełnego zanurzenia alarmowego.

Zwrotność U-Bootu pozostawia wiele do życzenia. O ile na powierzchni jest całkiem znośna, o tyle pod wodą tragiczna i często nie starcza czasu na odwrócenie się dziobem do celu i wystrzelenie torped. Trzeba to brać pod uwagę przy planowaniu ataku. Prędkość zanurzonego okrętu również jest nie za duża i waha się od 7 do 10 węzłów, w zależności od typu okrętu. Jest to na-

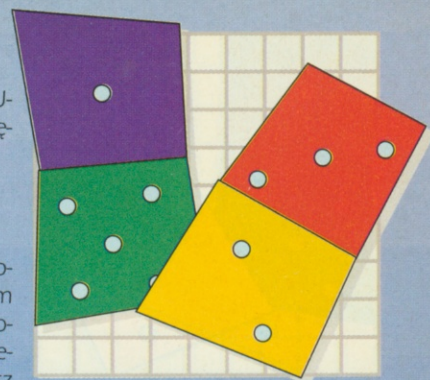
kierowania walką całej grupy U-Bootów, czy też przesiadki pomiędzy okrętami.

Atak

W momencie, gdy któryś z obserwatorów coś dostrzeże, razem z namiarem otrzymujemy odpowiedni meldunek. Wtedy zmieniasz się w myśliwego. Zbliżasz się do wykrytego konwoju i przystępujesz do ataku.

W grze mamy 2 możliwości przeprowadzania ataku: artyleryjski (działo pokładowe) i torpedowy. Nie musimy kierować ogniem działą pokładowego. Wystarczy obsadzić je załogą i wskazać cel, znajdujący się w zasięgu działka. Na celność ostrzału wpływa odległość od atakowanego obiektu, szybkość naszego okrętu i szybkość celu. Amunicji starcza zwykle na jeden lub dwa statki.

Atak torpedowy – to oddzielny rozdział. Aby wystrzelić torpedy należy użyć kalkulatora (TDC) sprzężonego z peryskopem lub lornetą. Najłatwiej jest podążać za konwojem, wcześniej pozbawiając go ewentualnej eskorty, albo działając z zaskoczenia czy też atakować dopiero po zapadnięciu zmroku. Oczywiście, można atakować w dzień, ale wynurzenie się w odległości gwarantującej trafienie spowoduje zmianę kursu celu i chybiecie. A jedynie po wynurzeniu widać na mapie trasę wystrzelonych torped, co umożliwia ewentualną korektę przy odpalaniu następnych. Atak torpedowy spod powierzchni morza oznacza strzelanie niemalże w ciemno. Natomiast



ustawienia się dziobem do burty celu. Wymaga to wprawy i jest czasochłonne – należy dobrze wyczuć odpowiedni moment. Na niższych poziomach trudności lub w pojedynczych misjach, ale jedynie przy braku eskorty, można stosować ten sposób również w dzień.

Uwaga: w dzień, podczas gry na wysokim poziomie trudności, możesz zostać rozstrzelany nawet przez artylerię frachtowców!

Nie wolno też zapominać o przeliczniku torpedowym. Za jego pomocą ustala się kąt wystrzelenia torpedy (w ograniczonym zakresie – stąd konieczność ustawienia się dziobem lub rufą do celu). Ostatecznie pozostaje atak z zanurzenia i liczenie na fart dowódcy. Czasami jeszcze zawodzą torpedy. Im wyższa trudność gry, tym mniej dokładnie ustala się prędkość celu (bardzo ważne przy korzystaniu z TDC).

Obrona

Gdy usłyszysz „ping” asdicu i odgłos mielących wodę śrub eskortowca, jesteś praktycznie skazany. Dopóki masz nie uszkodzony okręt, możesz spróbować wymknąć się na minimalnej prędkości, powoli i po cichu.

Niemieccy kapitanowie byli prawdziwymi specami w wymykanii się przeciwnikowi. Dasz całą naprzód – eskortowiec Cię usłyszy i dopadnie. Jeśli zostałeś trafiony i Twój okręt opada na dno, nie możesz pozwolić na zejście poniżej 240–250 metrów. Wtedy kadłub U-Bootu zostaje zmiażdżony. Aby do tego nie dopuścić, możesz spróbować awaryjnego usunięcia wody ze zbiorników balastowych. Jeśli nie masz za mało sprężonego powietrza, o czym w odpowiednim momencie melduje Pierwszy.

Uchylenie się od ataku jest

noto-
wywane są
ważniejsze wyda-
rzenia (np. zatopienie
jakiegoś statku) oraz status
uszkodzeń, na którym oficer zakre-
śla na czerwono uszkodzenia U-
Bootu.

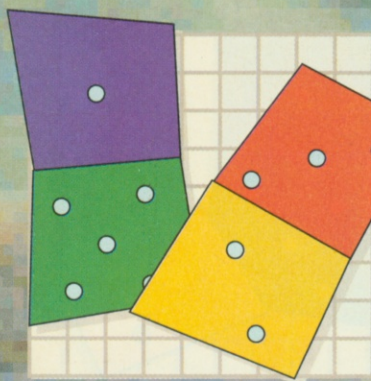
Okręt podwodny ma określony czas, jaki upływa od wydania rozkazu, do skrycia się pod falami. Im krótszy czas tym lepiej, tym mniej ma go przeciwnik na celne ostrzelenie. Jest to szczególnie ważne przy ataku z powietrza. Czas zanurzenia zależy od typu okrętu (i sprawności załogi). Po zamknięciu włazów wyłączane są silniki Diesla i uruchamiane silniki

prawdę
mało, a do te-
go dłuższy czas ply-
nięcia całą naprzód na silnikach
elektrycznych powoduje wyladowanie
się akumulatorów. Bardzo
ważna jest więc kontrola stanu
naładowania akumulatorów.

Program staje się bardziej realistyczny także dzięki uwzględnieniu taktyki wilczych stad. Jednak nie znalazłem w programie opcji

nocą można wpły-
nąć w sam środek konwoju i eli-
minować kolejne ofiary z minimal-
nej odległości 400–600 metrów.
Trafienie murowanej W takim
wypadku najłatwiejszy jest atak z
wyrzutni rufowej. Natomiast atak
z wyrzutni dziobowych wymaga





bardzo skomplikowane i wymaga wyobraźni przestrzennej. Jednak, mimo wszystko, największym zagrożeniem są samoloty. Aces of the Deep to pierwsza gra z okresu II wojny światowej, która uwzględnia walkę pomiędzy okrętami podwodnymi a samolotami (nie licząc gry Das Boot, która jednak nie jest symulatorem w ścisłym tego słowa znaczeniu). Do obrony przed samolotami masz działko przeciwlotnicze. Ale walka z samolotem to głupi pomysł. Ostrzegam!

Oprawa gry

Jak już wspomniałem, grafika jest naprawdę dobra, widok mo-

rza robi duże wrażenie, genialnie jest zachmurzone i zamglone niebo. Zapadanie zmroku nie ma równego sobie – to trzeba zobaczyć! Estetyczny system menu i obrazki będące tłem do każdego z menu czy też krótkie czarno-białe animacje, np. przedstawiające wybuch na statku, stanowią wnętrze gry. Nareszcie porządnie opracowano moment tonięcia statku – już nie pogrąża się na równej stepce, ale może nawet przełamać się na pół. Obiekty występujące w grze zostały dobrze pokazane. Za to znalazłem jeden wspaniały okaz błędu. Gdy podpłynię się blisko pływającego statku (100–200 metrów) można zobaczyć, jak znika on za nałożonymi „po chamsku” płomieniami i znów za ułamek sekundy jest cały. Zjawisko to powtarza się cyklicznie. Może z daleka wygląda to wspaniale, ale oglądane z bliska zakrawa na kpinę. Poza tym, w czasie II wojny światowej statki miały głównie napęd parowy, więc powinny zostawiać za sobą gęstą kłębię dymu, a tutaj dymu brak.

Efekty dźwiękowe są wręcz wspaniałe (np. impulsy asdicu uderzające w kadłub zanurzonego U-Bootu, szum śrub pędzącego eskortowca) i powodują, że co wrażliwszy „dowódca” narobią w pory. Niestety wdarł się tu pewien zgrzyt. Mianowicie zgrzyt przewalającego się po Twoim U-Boocie kadłuba jednostki nawodnej. A tak

Do tego dochodzą rewelacyjne samplinki mowy. Wszystkie ważne meldunki są mówione. Każdy z oficerów „posiada” inny głos. To jest coś! Do tego mogą gadać po angielsku lub niemiecku! Niemalże Virtual Reality.

Trochę tylko psuje zabawę to, że muzyka towarzyszy jedynie podczas intro. Ogółem, jest to pierwszy prawdziwy symulator okrętu podwodnego, a raczej symulator dowódcy okrętu podwodnego. Twoją rolą jest głównie wydawanie rozkazów, a nie trzymanie paluchów na klawiszach odpowiadających za ster. Grafika, dźwięk i realizm – to mocne strony programu. I jeszcze słówko o wymaganiach: PC 386, 4 MB RAM, oczywiście VGA, obowiązkowo mysz, polecana karta dźwiękowa. Dystrybucją gry w Polsce zajmuje się firma IPS Computer Group.

Kończę już, gdyż obserwator donosi o konwoju na horyzoncie. Wolf, czas na... zanurzenie.



Oberleutnant Kozłowski

Typy torped

- I** – zasięg 12 500 m, prędkość 30 węzłów, napęd parowy.
- III** – zasięg 5000 m, prędkość 30 węzłów, napęd elektryczny.
- II FAT** – zasięg 7500 m, prędkość 30 węzłów, napęd elektryczny. Torpeda programowana, po przeplnięciu danej odległości zaczyna zygawkować. Dostępna dopiero od 1943 r.
- V** – zasięg 5700 m, prędkość 24 węzłów, napęd elektryczny. Torpeda akustyczna – praktycznie nie chybia. Wprowadzona pod koniec wojny.



ACES OF THE DEEP

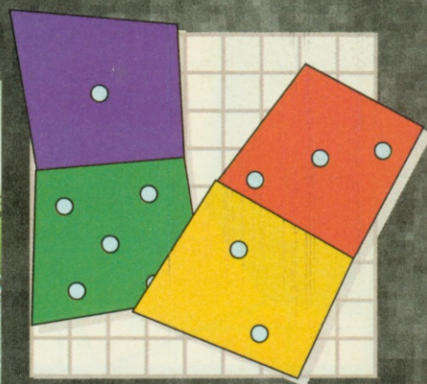
Dynamix 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		90%
Grywalność		85%
Pomysł		85%
Ogółem		90%

było mi-
to... he, he...
Głęboki bas diesli pracujących na wolnych obrotach czy też wycie silników elektrycznych są pierwszorzędne. Wielkie wrażenie robią odgłosy miażdżonego kadłuba tonącego statku.

PTA SZA RNIA

W NIEKTÓRYCH LUDZIACH TKWI COŚ TAKIEGO, ŻE MUSZĄ DOPROWADZIĆ SVOJE ZAMIARY DO KOŃCA. TACY WŁAŚNIE SĄ PROGRAMIŚCI Z ARGONAUT SOFTWARE. POŚWIĘCILI SWOJĄ PRACĘ 5 LAT. MIELI TYLKO JEDEN CEL – STWORZYĆ GRĘ BARDZO REALISTYCZNIE SYMULUJĄCĄ SAMOŁOT. MIMO KŁOPOTÓW FINANSOWYCH DOPROWADZILI SWOJĄ PRACĘ DO KOŃCA, ALE NIE OSIĄGŃELI SPODZIEWANYCH EFEKTÓW.



Sowietci nie posiadają odpowiedników samolotów typu Stealth). Teraz wybierasz samolot i uzbrajasz go, odpowiednio dla danej misji.

Gotowi!!

Znajdujesz się w hangarze, otwierają się wrota i... odpalasz swoją maszynę. Teraz jednak musisz wykonać czynność, która zdziwiłaby niejednego specja-

i dostosowaniu parametrów gry do możliwości komputera, stajesz przed koniecznością ważnego wyboru: w jakiej misji będziesz brał udział i po czyjej stronie.

Misji masz aż 12, gdy zdecydujesz się na którąś, zostajesz przydzielony do jednej ze stron. Po zatwierdzeniu swojej decyzji poprzez udział w jakiegokolwiek misji – nie masz już odwrotu. Jest to ważne, gdyż każda ze stron dysponuje

Do biegu!

Akcja gry toczy się w hipotetycznym świecie z dwiema skłóconymi stronami. Jedną z nich reprezentują samoloty NATO, drugą zaś – samoloty sowieckie. Ale to wszystko tak... hipotetycznie.

Akcja gry toczy się w hipotetycznym świecie z dwiema skłóconymi stronami. Jedną z nich reprezentują samoloty NATO, drugą zaś – samoloty sowieckie. Ale to wszystko tak... hipotetycznie.

Dawnym zbiegiem okoliczności jedna ze stron dysponuje samolotami NATO, druga zaś – samolotami sowieckimi. Ale to wszystko tak... hipotetycznie.

Rozpoczynasz od wpisania listy pilotów. Po ustaleniu swojego poziomu wyszkolenia (wyzwaniem jest Wing Commander)

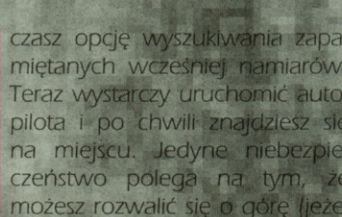
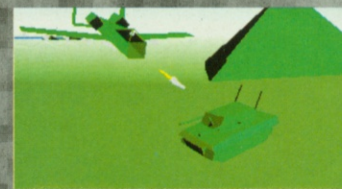
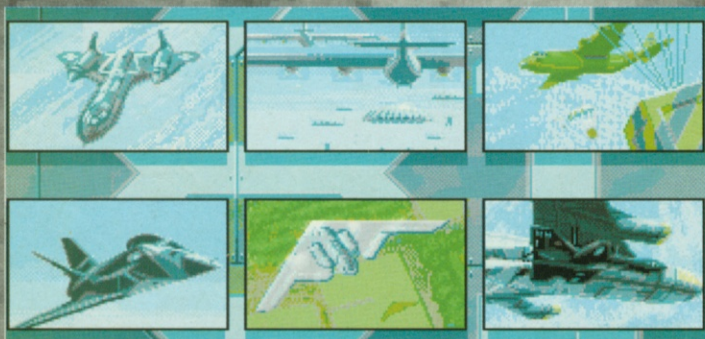
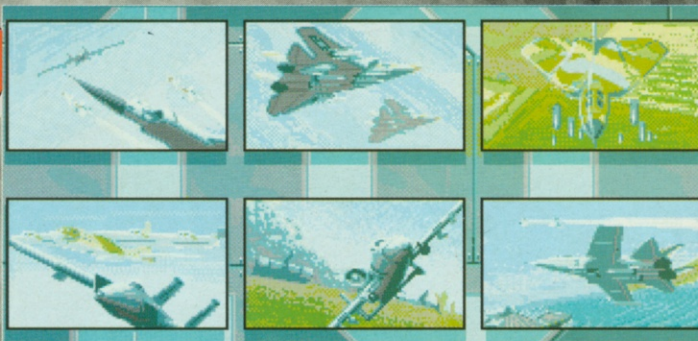
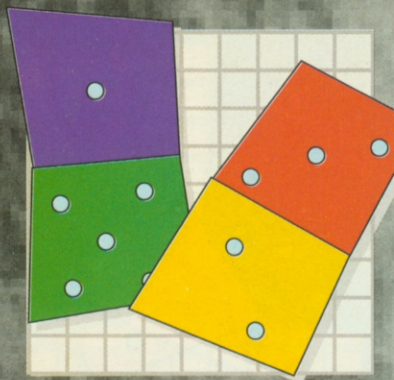
odmiennym uzbrojeniem i przez to posiadają inne możliwości bojowe. Ogólnie rzecz biorąc, efektywniej można działać latając na sprzęcie NATO (kolejne wyzwanie?). Po prostu masz większą swobodę w doborze uzbrojenia i typu samolotu (np.

od latania. Włączasz tzw. autocentrum. Umożliwia ono płynne wyrównanie lotu po wykonaniu danego manewru. Przy sterowaniu z klawiatury i wyłączeniu tej opcji, nie jesteś w stanie opanować samolotu. Wyprawia on jedynie dziwne harce po niebie. Pamiętaj, aby uruchamiać tę opcję również po każdym użyciu autopilota lub myszki.

Start!!!

Kiedy już silnik będzie cicho buczał, zwiększaj nieznacznie moc do około 30%. Powoli kołuj w kierunku pasa. Kiedy staniesz na

Gra Birds of Prey została wydana ponad 3 lata temu, ale warto w nią zagrać, bo jest unikatem w swojej klasie. Pełeciarzy może nie zachwycać staromodnym podejściem do grafiki, ale amigowcy nie mają tak dużego wyboru symulatorów, więc raczej ich zachęcam do zapoznania się z opisem tej gry. Na czym polega unikalność Birds of Prey? Otóż, czy spotkałeś kiedyś symulator, w którym masz do wyboru 40 samolotów i 12 ciekawych misji do wykonania? A możesz grać mając goła Amigę 500, albo PC 286 CGA z 450 kB (kilobajta-



li taka znajduje się na linii przelotu).

Często w okolicy, w której znajduje się cel (lub cele) Twojej misji, stacjonują również wojska sojuszników (zniszczenie np. czołgu NATO jest karane natychmiastową degradacją do stopnia starszego kiblowego). W celu ustalenia dokładnych namiarów interesującego Cię obiektu, musisz posłużyć się mapą (przy wyłączonych tablicy przyrządów).

W ramach systemu wczesnego ostrzegania AWACS znajdziesz na niej kompletny obraz obszaru Twojego działania. Są tam Twoje i obce bazy, lotniskowce, instalacje radarowe, instalacje przeciwlotnicze SAM, miasta i fabryki oraz bieżące pozycje czołgów, samolotów i wyrzelników pocisków. Większość z tych obiektów ujrysz dopiero po odpowiednim powiększeniu. Obiekty NATO są koloru białego, natomiast sowieckie – czarne.

Na takiej mapie możesz zaznaczyć punkt, do którego doleć z pomocą autopilota. W ten sposób np. lećysz dokładnie w miejsce postoju czołgu wroga (między kilkoma własnymi) lub innego obiektu, a gdy go zniszczysz – w następne itd.

Inna możliwość: zaznaczasz na mapie punkt, w którym zechcesz się spotkać z samolotem tankującym, ale o tym – nieco później.

Taktyka walki

Kiedy już pora na walkę, najlepiej wyłączyć tablicę przyrządów (sic!). Masz wtedy dokładniejszy obraz pola walki. Poza tym, po namierzeniu celu przez radar, dowiesz się o nim wszystkiego (samolot czy czołg, swój czy obcy).

Namierzenie odbywa się dwiema metodami: ręczną i automatyczną. Ręcznie możesz wybrać precyzyjnie jeden obiekt z grupy innych. Przy użyciu automatycz-



jego brzegu, włącz hamulce kół i daj moc na maxa (Sona?) do 100%. Zwolnij hamulce i po osiągnięciu prędkości ok. 160 węzłów przyciągnij do siebie drążek.

Start i późniejszy lot są szczególnie łatwe przy uruchomionej opcji Easy Flight (tracisz na tzw. realizmie gry, ale zyskujesz na zabawie).

W Real Flight musisz wziąć pod uwagę parametry samolotu. Jeżeli jest to np. Boeing 747, będzie on bardzo powoli nabierał szybkości i może się okazać, że pas stanie się za krótki. Można temu zaradzić, zwiększając siłę nośną skrzydeł poprzez wysunięcie klap do 10 stopni (przy uzyskaniu odpowiedniej prędkości nie będziesz nawet musiał ściągać do siebie drążka, samolot sam podowie się do lotu). Również w powietrzu inaczej steruje się samolotami małymi i lekkimi, a inaczej cięższymi. Przy gwałtownych i nieprzemyślanych manewrach duże samoloty mogą stracić siłę nośną i zacząć przypominać spory kamień lecący w dół. Podobnie wygląda sprawa z samolotami przeladowanymi ponad dopuszczalną normę. Wystartowanie na nich jest bardzo trudne (ale możliwe), a ich manewrowość pozostawia dużo do życzenia. Wtedy najlepiej opróżnić częściowo zbiorniki paliwa i nastawić

się na tankowanie w powietrzu, co nie jest zbyt trudne.

Start z lotniskowca jest bardzo prosty, nie możesz tylko zapomnieć o wysunięciu klap (o 10 stopni), bo będzie... kłapa. Najwygodniej startuje się (i ląduje) samolotami pionowego startu.

Meta...

Lądowanie w Birds of Prey należy do najtrudniejszych manewrów i po kilku próbach bez trudu dasz sobie radę. Musisz tylko zmniejszyć prędkość poniżej 300 węzłów (pomocne mogą być hamulce aerodynamiczne) i nadal pamiętać o wysunięciu klap w ostatnim etapie lądowania na wysokości ok. 300 stóp. Pomaga przedstawienie HUD-a w tryb lądowania.

Nawigacja

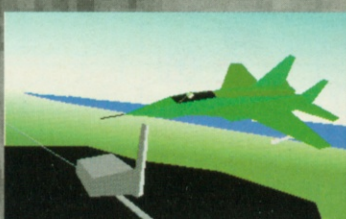
Z wyjątkiem obrony lotniska i odparcia ataku powietrznego, w większości misji będziesz używał opcji autopilota (zaoszczędza czas). Jego obsługa jest niezmiernie prosta. Przed wejściem do hangaru dowiadujesz się, co jest Twoim celem i jakie są jego namiary. Po wystartowaniu i osiągnięciu odpowiedniego pułapu (autopilot zaczyna działanie na wysokości 500 – 40 tys. stóp) włą-

czasz opcję wyszukiwania zapamiętanych wcześniej namiarów. Teraz wystarczy uruchomić autopilota i po chwili znajdziesz się na miejscu. Jedyne niebezpieczeństwo polega na tym, że możesz rozwalić się o górę (jeze-

nej selekcji komputer wyszukuje najbliższy cel ze znajdujących się przed Tobą. Mimo pozornie większej skuteczności i precyzji wyboru manualnego, automatyczny jest szybszy i bardziej wydajny.

Już wiesz, co masz zniszczyć, musisz się jeszcze tylko zastanowić, czym. Tutaj, podobnie jak przy namierzaniu, masz dwa rodzaje selekcji uzbrojenia. Teraz powinieneś preferować ręczne wybieranie broni. Przy automatycznym komputer pokładowy często nie bardzo wie, na co się zdecydować. Zdarzało się, że gdy miałem na pyłonach Maverick i chciałem zaatakować czołgi, program uparcie decydował się na atak... kaemem. Niezdecydowanie programu wynika często z niewłaściwego doboru broni przed rozpoczęciem lotu, ale...

No dobrze, Twój przeciwnik nie w ciemnię bity i strzelać też potrafi. Każdy wystrzelony przez niego pocisk jest natychmiast namierzony przez radar i komputer pokładowy powiadamia Cię o tym (zapalona kontrolka Missile na tablicy przyrządów). Dowiadujesz się, jaki to pocisk i w jakiej odległości od Twojego samolotu znajduje się. Masz trochę czasu na przeciwdziałanie. Jeżeli w Twoim kierunku leci pocisk naprowadzany radarem, musisz odczekać, aż zbliży się na odległość ok. 10 km. Teraz wyrzucasz w powietrze



chmurę drobnych pasków metalu (chaff). Jeśli atakuje Cię pocisk kierowany podczerwienią, w chwili gdy znajdzie się on w odległości ok. 5 km wyrzucasz pojemniki wypełnione łatwopalnymi związkami magnezu.

Tankowanie w locie

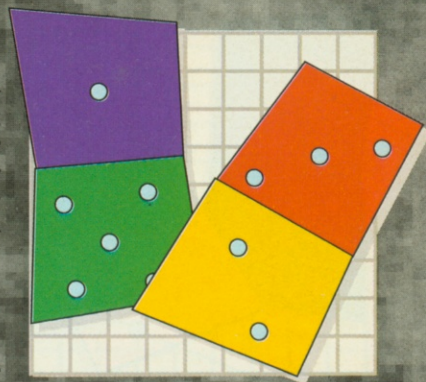
Na mapie określasz miejsce spotkania z samolotem tankującym i wzywasz go. Po przybyciu na to miejsce musisz spełnić kilka warunków: znajdować się na wysokości ponad 5000 stóp, różnica wysokości między Tobą a tankowcem nie może być większa niż 250 stóp, wasze prędkości muszą być zbliżone. Gdy spełnisz te warunki i znajdziesz się na mniej więcej zgodnym kursie, uruchamiasz autopilota tankującego i po krzyku.

Końcowa ocena

Birds of Prey nie rzuca na kolana. Jednak możliwość uczestniczenia w różnych typach misji, nieosiągalnych na innych symulatorach (np. zrzut desantu, misje rozpoznawcze) oraz liczba dostępnych samolotów (z których każdy, mimo pozorów, zachowuje się inaczej) przekonują, że jest to program mogący śmiało konkurować z wieloma najnowszymi tytułami!

Do gry dołączona jest obszerna instrukcja, krok po kroku wprowadzająca w sposób postępowania w różnych sytuacjach, posługiwanie się urządzeniami pokładowymi oraz taktykę walki. Wszystkie występujące w grze samoloty (i całe uzbrojenie) są dokładnie opisane. Dzięki temu możesz łatwo dobrać odpowiedni samolot do wykonywanej misji (preferuję F-16).

Nie podoba mi się wspólny dla wszystkich samolotów kokpit i niestandardowa klawiszologia. Także kłopotliwe jest wpisywanie za każdym razem hasła zabezpieczającego program, zawierającego pytanie o jakiś parametr techniczny jakiegoś typu samolotu z instrukcji – w której wszystkie te terminy są po polsku, a pytanie o hasło po angielsku. Dla osób słabo znających język angielski będzie to stanowić bardzo duże



utrudnienie w rozpoczęciu legalnie zakupionej gry! Brakuje małego słowniczka, np. tłumaczącego co znaczy „dry thrust”.

W grze brakuje pewnych elementów, które mogłyby poprawić jej realizm. Nie ma turbulencji, oślepienia przez słońce, przeciążenia.

Jednak muszę stwierdzić, że gra, mimo iż posiada pewne wady, została wykonana solidnie i niewątpliwie warto bliżej się z nią zapoznać.

Darek Bujalski

Dystrybucja w Polsce:

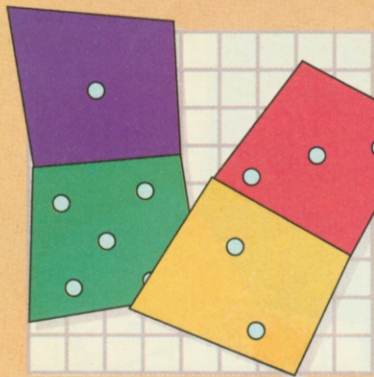
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69



BIRDS OF PREY

Argonaut Software 1992
Symulacyjna
Amiga, IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		60%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		70%



OBLĘŻENIE TOBRUKU

**BYŁA TO WOJNA SZYBKICH MANEW-
RÓW, PRZYPOMINAJĄCA RUCH HUŚ-
TAWKI... – HISTORYK BRYTYJSKI LID-
DELL HART.**

„Moje pierwsze spotkanie z Rommlem było niezwykle ciekawe. Szczęśliwie miałem czas, aby uporządkować cały bałagan i zrealizować me plany. Nie było więc problemów z odparciem jego ataków. Czuję, że wygrałem pierwsze starcie – przy jego ataku. Następnym razem to ja zaatakuję”.

Tak pisał generał Bernard Montgomery po bitwie pod Alam El Halfa (sierpień 1942 r.). Jednak niecały rok wcześniej, gdy rozpoczęła się operacja Crusader, alianci nie byli tak pewni siebie. Ich głównodowodzącym był wtedy gen. Claude Auchinleck.

Churchill domagał się ofensywy latem 1941 r. Jednak dowództwo brytyjskie na Środkowym Wschodzie było temu przeciwnie. Operację rozpoczęto dopiero 18 listopada. Planowano uderzenie na siły włosko-niemieckie w rejonie Tobruku (przerwanie blokady), wyparcie wroga z Cyrenajki, a potem ofensywę w Trypolitanii.

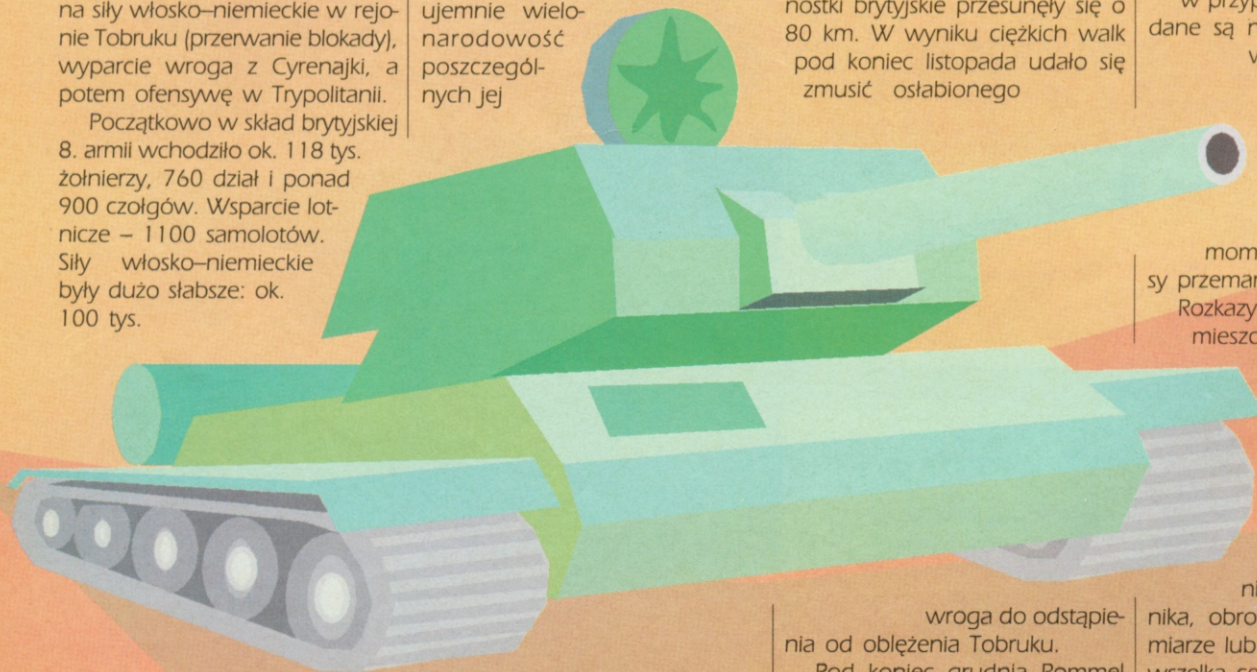
Początkowo w skład brytyjskiej 8. armii wchodziło ok. 118 tys. żołnierzy, 760 dział i ponad 900 czołgów. Wsparcie lotnicze – 1100 samolotów. Siły włosko-niemieckie były dużo słabsze: ok. 100 tys.



Jednak czołgi niemieckie były znacznie lepsze pod względem technicznym, a wojska lepiej przygotowane do walki w warunkach pustynnych. Na jakość współpracy między jednostkami armii brytyjskiej wpływała ujemnie wielonarodowość poszczególnych jej

upadkiem Cesarstwa Rzymskiego. Jednak niekiedy potrafili być niebezpieczni, przynajmniej ich elitarne jednostki.

Akcja zakończyła się sukcesem. Wojska hitlerowskie zostały zaskoczone i już po dwóch dniach jednostki brytyjskie przesunęły się o 80 km. W wyniku ciężkich walk pod koniec listopada udało się zmusić osłabionego



żołnierzy, 520 dział i ok. 550 czołgów. Różne źródła podają różne dane na ten temat...

oddziałów (angielskie, południowoafrykańskie, indyjskie, nowozelandzkie, czechosłowackie i polskie). Włosi, wiadomo, jak to Włosi... Świetność ich żołnierzy skończyła się wraz z

wroga do odstąpienia od oblężenia Tobruku.

Pod koniec grudnia Rommel musiał wycofać się na pozycje położone bardzo blisko miejsca, z którego 9 miesięcy wcześniej rozpoczął swoją ofensywę...

Scenariusz i reżyseria

W grze Operation Crusader, opartej na tych historycznych wydarzeniach, do wyboru mamy 6 scenariuszy, od tych najprostszych i najkrótszych, do długich i skomplikowanych, które jednocześnie są najciekawsze. Czas gry obejmuje krótki okres od 18 listopada do 10 grudnia 1941 r. Praktycznie ogranicza to działania do likwidacji oblężenia Tobruku.

Realizm gry

jest bardzo dobry. Szczególnie, jeżeli weźmie się pod uwagę liczbę współczynników, określających siłę bojową jednostki. Oprócz siły ataku i obrony dochodzą także: jakość bojowa (morale), opancerzenie, możliwości walki z jednostkami pancernymi, dezorganiza-



cja i zmęczenie, wpływ terenu oraz poziom zaopatrzenia.

W przypadku artylerii pierwsze dane są nieco inne: stan gotowości, siła ostrzału, wsparcie artyleryjskie i zasięg. Wszystkie jednostki posiadają także punkty ruchu, ich liczba wyświetlana jest w momencie planowania trasy przemarszu.

Rozkazy są urozmaicone: przemieszczanie, atak, obrona, uzupełnienie, budowa umocnień, ostrzał. W każdym gatunku występują różne typy rozkazów, np. w obronie może to być wycofanie się po ataku przeciwnika, obrona w rozsądnym wymiarze lub utrzymanie pozycji za wszelką cenę.

Takie rozwiązanie sterowania grą wpływa znacznie na zasady walki. Siła ataku (i obrony) modyfikowana jest przez różnorodne wskaźniki: wsparcie artyleryjskie, atak powietrzny, ostrzał z dział

Panel kontrolny



- 1) Efekty walk – punktacja obu stron, skuteczność ataków, premiowane punkty terenowe.
- 2) Prognoza pogody – ważna dla lotnictwa oraz informacja o nadciągającym wsparciu.
- 3) Siły powietrzne – wybór celów dla lotnictwa.
- 4) Kwatera główne – lokalizacja, dane o podległych jednostkach, zaopatrzeniu itd. Można wyznaczyć zaopatrzenie dla poszczególnych jednostek w zależności od zapotrzebowania.
- 5) Dowódcy – dane o głównodowodzących, ich wpływ na skuteczność walki podległych im oddziałów.
- 6) Graficzne przedstawienie informacji o jednostkach: rozkazy z punktu dowodzenia i odległość od niego, zaopatrzenie, typ jednostki, poziom zmęczenia, dezorganizacja.
- 7) Wpływ warunków atmosferycznych na operacje wojskowe.
- 8) Skalowana mapa.
- 9) Mała mapa – wbrew założeniom autorów nie ułatwia przemieszczania się w terenie (wygodniej to robić za pomocą klawiatury numerycznej).

baterii okrętowych, opancerzenie jednostek biorących udział w ataku, wpływ wojsk inżynieryjnych, morale jednostek, zaskoczenie przeciwnika, wpływ działań związków taktycznych, teren, a nawet

drugi komputer do podręcznych obliczeń.

Praktyka

Niewiele można tutaj napisać... Warto natychmiast, na początku gry, spróbować zająć pobliskie punkty terenowe, których utrzymanie jest premiowane. Najczęściej jest to teren umocniony i łatwy do obrony.

Trudniej atakować takie rejon, najpierw trzeba odciąć za-



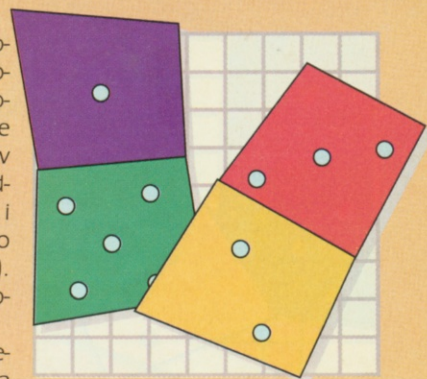
umiejętności głównodowodzącego. Całe szczęście, że ktoś wpadł na pomysł, aby wszystkie te dane były przeliczane automatycznie i dostępne do wglądu (Odds), w innym wypadku konieczny byłby



opatrzenie zajmującym je jednostkom. Obniży to znacznie ich poziom obrony i ataku. Jest to dosyć dziwne, ponieważ przecięcie linii zaopatrzeniowych wpływa w znacznym stopniu także na oddziały, które nie są atakowane i nie atakują (brak im paliwa do czołgów i piwa dla żołnierzy!). Dopiero potem można spróbować zmasowanego ataku.

Wszelkie akcje zaczepne, szczególnie na umocnione pozycje, są zawsze bardzo kosztowne. Dlatego każdy atak lepiej dokładnie przemyśleć i dobrze przygotować – siły piechoty połączyć z jednostkami pancernymi, dołączyć do nich wsparcie artyleryjskie i powietrzne. Wszelkie hurraoptymistyczne próby przełamania frontu na całej linii kończą się, w większości przypadków, fatalnie dla strony atakującej.

Odniosłem dziwne wrażenie, że w grze znacznie lepiej jest bronić się, niż atakować. Nawet po skutecznym uderzeniu i zniszczeniu atakowanej jednostki, zwycięzcy są tak zmęczeni, że by-



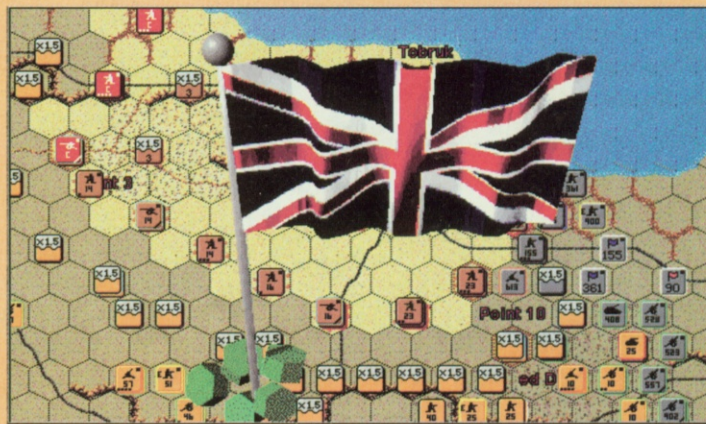
mo, „kasa” piechotą nie chodzi, a cel uświęca środki!

Gra dobra, choć do doskonałości jej daleko. Trudno też przyklepić się do czegoś konkretnego. Będzie ciekawostką dla większości graczy, a doskonałym nabytkiem dla fanatyków gatunku.

Jacek Ilczuk

Literatura:

„Druga wojna światowa”, Książka i Wiedza, Warszawa 1987
T. Koch, W. Zalewski, „El Alamein”, Altair, Warszawa 1993



wają łatwym łupem dla nadciągających, wypoczętych oddziałów wroga!

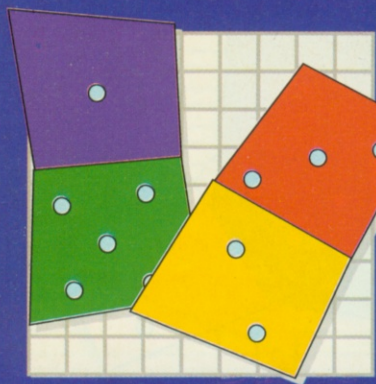
Ogółem

Scenariuszy nie jest za dużo. W efekcie możemy pograć tylko przez pewien czas, do momentu, gdy nie staniemy się kimś w rodzaju wróżki. Potem gra przestaje mieć większy sens. Zdecydowanie brak jakiegoś edytora, bądź losowego generatora scenariuszy. Jednak wtedy nie mogłaby powstać kolejna gra z serii. A zanoszą się na to, że będą ich setki. Konfliktów zbrojnych w dziejach ludzkości nie brakuje, sama II wojna światowa daje spore pole do popisu. Wiado-

OPERATION CRUSADER

Atomic Games 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		60%
Grywalność		75%
Pomysł		50%
Ogółem		70%



... już dawno minęły czasy, gdy obserwacja wzrokowa wystarczała do prowadzenia działań na morzu (...). Kto potrafił lepiej zinterpretować pochodzącą od celu informację, ten automatycznie uzyskiwał przewagę".

Trudno o lepsze przedstawienie

Oprawa gry

Grafika nie zachwyca. Sami autorzy twierdzą, że nie było ich celem tworzenie efektów specjalnych, tylko skoncentrowanie się na realistyce. Jednak pojawiają się oszłamajające parametry (SVGA 1280x1024 256 kolorów) i elegancka linia rysująca kontury brzegów, symbole jednostek itd. Prawda, jest jeszcze baza danych z fotografiami i sylwetkami jednostek nawodnych, podwodnych i powietrznych. Ładne, choć czarno-białe ilustracje.

Dźwięk znośny. Jednak, jak to ostatnio coraz częściej bywa, konieczne jest posiadanie karty dźwiękowej.

Scenariusz

Mamy tutaj do czynienia z realizmem wprost doskonałym. Baza danych jest bardzo dokładna. Zawiera dane systemów rozpoznania i łączności, uzbrojenia, okrętów nawodnych, podwodnych, samolotów, śmigłowców... Twórcy gry wykonali wręcz tytaniczną pracę, aby skompletować potrzebne dane. W efekcie powstało coś, z czym nie spotkamy się w żadnym innym programie komputerowym. Dane te pozwalają, po dokładnym przestudiowaniu, lepiej planować działania w całej grze.

Oprócz wyposażenia jednostek znaczny wpływ na rozgrywkę mają także zmieniające się warunki pogodowe (różne typy zachmurzenia i opadów, siła wiatru,

stan morza). Informacje meteorologiczne oparte są na rzeczywistych danych obszaru objętego mapą. Uwzględniona jest pora roku, w której rozgrywa się scenariusz. Wszystko jest symulowane i wpływa na działanie czujników, np. możliwości radaru uzależnione są od opadów i poziomu wi-

TYLKO DLA

„Wyznaczenie rakiet, pocisku lub torpedy”

... dy przez okręt jest tylko zakończeniem całego ciągu działań, mających na celu wykrycie obiektu ataku”

Tak napisał Maksymilian Dura w swoim artykule „Okręty o zmniejszonej wykrywalności” („Nowa Technika Wojskowa”, nr 12/1993). Dalszy ciąg tej wypowiedzi tak doskonale pasuje do gry Harpoon 2, że nie można się

wprost oprzeć pokusie zacytowania dalszej jej części.

„Działania te polegają głównie na zbieraniu i opracowywaniu informacji pochodzących ze środowiska otaczającego okręt. Im więcej można opracować tych informacji, tym większe jest prawdopodobieństwo trafienia w cel.

... problemów dowodzenia we współczesnej walce morskiej od tego, jakie możemy napotkać w grze Harpoon 2.

Harpoon 2 jest także swego rodzaju symulacją. Wszystko wygląda identycznie, jak

... we wspólnych centrach dowodzenia. Przez jakiś czas możemy być dowódcami eskadry sił morskich i powietrznych.



HARPOON 2 JEST GRĄ JEDYNĄ W SWOIM RODZAJU, POD WZGLĘDEM JAKOŚCI PRZEWYŻSZAJĄCĄ PODOBNO SYMULACJE WOJSKOWE, JAKIMI POSŁU-

przyp. red.]. Co prawda, w tym wypadku autorzy uproszcili nieco rzeczywiste warunki. W grze termoklina znajduje się zawsze pomiędzy głębokością shallow a intermediate. Działanie czujników utrudniają szumy tła (np. odgłosy biologicznego życia morza) oraz specyficzne warunki, uzależnione od

W efekcie możemy usłyszeć jednostki, znajdujące się daleko poza efektywnym zasięgiem sensorów. Zaskakująca jest dokładność map morskich stworzonych na potrzeby gry. Autorzy stwierdzili, że ogólnodostępne mapy są nie dokładne i włożyli wiele wysiłku w poprawienie oryginalnych danych. Instytucje, z których otrzymali informacje dotyczące map morskich to: The Defense Mapping Agency, Central Intelligence Agency, National Oceanic and Atmospheric Administration, National Geophysical Data Center. Dane dostarczyły także rządy Wielkiej Brytanii, Kanady i Australii. Morska baza danych obejmuje obszar całej Ziemi. Działanie

czujników jest także bardzo dokładnie symulowane. Stworzono modele sensorów: elektromagnetycznego i akustycznego. Są one bardzo szczegółowe i dokładne. Działają w czasie rzeczywistym! Każdy cel ma określony poziom hałasu, różny w zależności od tego, czy jest to cel frontowy, boczny, czy tylny. Ponadto dane zmieniają się wraz z sytuacją, w jakiej znajdują się

określone jednostki: zmiany prędkości okrętu, otwarcie ognia itp. Każda jednostka ma określoną sylwetkę wizualną w podczerveniu i określone właściwości radarowe. Podobnie, jak w przypadku sonaru, występuje tutaj różnicowanie w zależności od miejsca pobytu obserwatora (frontowy, boczny, tylny).

Harpoon 2 wyposażony jest w specjalny edytor misji dla wybranych jednostek lub ich grup. Warto wspomnieć o nim nieco więcej. Można więc wyokręty, saty

ADMIRALON



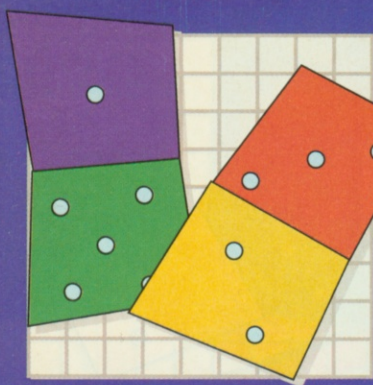
GUJĄ SIĘ ARMIE WIELU KRAJÓW. MOŻNA JEDNAK ZADAĆ PYTANIE: CZY NA PEWNO JEST TO GRA KOMPUTEROWA, A NIE SYMULACJA SZTABOWA?!



edytor informacji. Przy jego użyciu możemy tak rozmieścić jednostki, aby grupa tworzyła formację, która będzie skutecznie przeciwstawiać się zagrożeniu



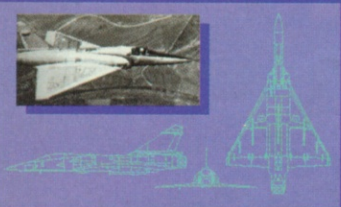
ze strony sił przeciwnika. Niektóre jednostki wyznaczamy w ten sposób do realizacji określonych celów: zwalczania okrętów podwodnych, obrony przed atakiem powietrznym lub nawodnym. Innym udogodnieniem jest



Okre-
ty mo-
gą sto-
sować
3 spos-
oby prze-
m i e -
szczania
się pod-
czas pa-
trolu. Pierwszy z nich – to sprint i
dryf. Najpierw szybkie przemieszcze-



nie się jednostki, potem zmniejsze-
nie prędkości. W ten sposób moż-
na badać znaczne obszary morza
oraz skutecznie wykorzystać czujni-



ki w fazie dryfowania. Drugi – stała
prędkość zespołu. Okrety zmienia-

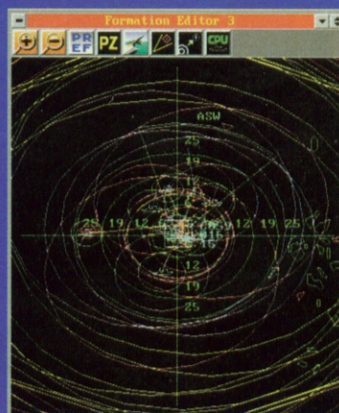
ją prędkość i kurs tak, aby zacho-
wać stałą odległość i położenie
zgodnie z punktem widzenia
z punktu widzenia okrętu flagowego.
Metoda dobra do utrzymania
sztyku, jednak niezbyt skuteczna
przy poszukiwaniu przeciwnika.
Trzeci – to zmienne wykorzystanie
dwóch poprzednich sposobów.
W efekcie sztyk jest utrzy-
many i istnieje duże prawdopodobie-
ństwo wykrycia okrętów
podwodnych przeciwnika.

Jednostki patrolujące mogą
wypełniać różnego typu zadania.
Może to być bojowy patrol
powietrzny, wczesne ostrzeżenie
przed atakiem powietrznym, wykry-
wanie jednostek podwodnych – za-
nurzenie sonaru przez śmigłowiec
lub wyrzucenie bomb sonarowych z
samolotu itd.

Zasoby uzbrojenia są ograniczo-
ne. Możemy nie posiadać okre-
ślonego typu rakiet, przynajmniej
w danej bazie. Nie pozostaje wtedy
nic innego, jak zatankować wino i
paliwo i lecieć gdzie in-

Mogą to robić na morzu, podobnie,
jak samoloty w powietrzu.

Bardzo ciekawie przedstawio-
ne zostały problemy związane z
dowodzeniem jednostkami
podwodnymi. Nie zawsze mamy
możliwość natychmiastowej zmian-
y wydanych wcześniej rozka-
zów. Dlaczego? Ponieważ w rze-
czywistości dowodzący grupą
operacyjną może nie mieć zapew-
nionego kontaktu radiowego z
taką jednostką. O k r ę t
podwodny, wczesne ostrzeżenie
przed atakiem powietrznym, wykry-
wanie jednostek podwodnych – za-
nurzenie sonaru przez śmigłowiec
lub wyrzucenie bomb sonarowych z
samolotu itd. go prze-
bywania na głębokości pemi-
rskopo-
wej i po-
innego, jak zatankować wino i
paliwo i lecieć gdzie in-



suniętą antenę łączności. Taka sytuacja nie
miałaby większego sensu, ponieważ
zostałaby wtedy wyeliminowana
przewaga, jaką dajemy nam
nie wykrywalność broni podwodnej.

Wspaniale rozwiązano ataki na bazy
przeciwnika. Nie są traktowane
kompleksowo, ale posiadają
wiele elementów: obronę prze-
ciwlotniczą, instalacje radarowe,
schrony kontroli i dowodzenia,
składy broni, amunicji, paliwa,
hangary, pasy startowe itp. Atak
można przeprowadzić na wybrany
element. Można np. zniszczyć
tylko składy paliwa, co skutecznie
wyeliminuje z walki siły prze-

ciwnika, choć nie zostaną zniszczone.

Sterowanie

Autorzy gry skoncentrowali się
na interfejsie użytkownika. Nie da
się ukryć, że z dobrym skutkiem.
Obsługa gry jest wygodna.

Możemy otworzyć dowolną
liczbę okien, co przypomina w
znacznym stopniu system Win-
dows. Pomysł z jednej
strony doskonały, o
czym nie trzeba prze-
konywać nikogo, kto
miał do czynienia z
komputerem Amiga,
Apple, Atari ST czy
Macintosh. Jednak w
wypadku Peceta wszelkie
systemy okienkowe
powodują straszliwe
spowolnienie pracy
komputera (chyba że
ktoś jest szczęśliwym
posiadaczem komputera
z procesorem Alpha
lub Pentium).

Na ekranie może pojawić się
jednocześnie tak olbrzymia liczba
danych, że łatwo się w nich po-
gubić: oprócz dostrzeżonych
obiektów nawodnych, podwod-
nych i powietrznych (sojuszni-
czych, neutralnych lub wrogich),
dochodzi jeszcze wiele innych
danych. Są to m.in. informacje o:
terenie (głębokość morza, szerokość
pasa wód neutralnych), po-
godzie, dostrzeżonych kontak-
tach, zasięgu sensorów oraz
uzbrojenia itd.

Mapy w Harpoon 2 są gene-
rowane wektorowo. Można wy-
bierać dowolne kolory ekranu i
jego elementów. Jednak podsta-
wowa wersja jest najbardziej czy-
telna. Oczywiście, każdy może
zaprojektować własną kolorysty-

Podstawowe typy misji

Patrol – jednostki poruszają się w oznaczonym rejonie i poszukują przeciwnika określonego typu (np. okrętów nawodnych). Jeżeli znajdą jakieś jednostki, próbują je rozpoznać, a po stwierdzeniu ich przynależności do wrogich formacji – atakują.

Atak – wybieramy obiekt, który ma zostać zniszczony, przydzielamy określone jednostki. Lecą one lub płyną do wyznaczonego celu, po drodze nie atakują jednostek przeciwnika.

Zwiad – specyficzna forma patrolu. Wybrane jednostki także przemieszczają się w obrębie wybranego przez nas obszaru. Starają się zidentyfikować dostrzeżone kontakty. Jednak po rozpoznaniu wroga nie atakują, tylko podają informacje o nim i starają się go śledzić.

kę mapy, w której będzie się czuł najlepiej. Istnieje także możliwość wyboru jednego z dwóch zestawów symboli – stylizowane lub oznaczenia wojskowe.

Praktyka

Na początku warto skorzystać z misji dostępnych w samouczku, gdzie są podane informacje o: orientacji, kursie i prędkości, używaniu czujników oraz broni, operacjach okrętów podwodnych, działaniach powietrznych, edytorze misji. Większość graczy nie przepada za tego typu lekcjami, jednak Harpoon 2 jest grą na tyle skomplikowaną, że lepiej skorzystać z takiej możliwości.

Najczęściej – tak jak w życiu – wygrywa ten, kto uderzy pierwszy, możliwie jak najsilniej. Jednak w grze Harpoon 2 oprócz przeciwnika pojawiają się też jednostki neutralne. Dlatego ważne jest dokładne rozpoznanie celu przed atakiem. Trzeba uważać, aby nie strzelać rakietami do niebezpiecznego celu. Neutralne statki i samoloty cywilne często pojawiają się w scenariuszach. Poprawia to znacznie realizm całej symulacji.

Przy poszukiwaniu przeciwnika trzeba także pamiętać, aby uniemożliwić wrogowi dokładną lokalizację naszych sił. Jeżeli będziemy mieć szczęście, to my pierwsi zlokalizujemy i zaatakujemy siły wroga. Ogromne znaczenie mają elementy walki elektronicznej. Jedną z bardziej skutecznych metod zdobywania danych o przeciwniku jest użycie samolotów wczesnego ostrzegania i naprowadzania. Doskonałą maszyną tego typu jest E-2C Hawkeye. Już w 1973 r. posiadał on radar APS-125, pozwalający wykryć i śledzić jednocześnie do 250 celów w promieniu 370 km. Działania tego typu dają nam wielką przewagę w porównaniu z użyciem aktywnych czujników okrętowych. Przeciwnik będzie wiedział, że gdzieś w pobliżu znajduje się lotniskowiec, jednak nie będzie znał jego dokładnej lokalizacji. Lepiej pamiętać o wysłaniu eskorty dla tego samolotu, gdyż jest on łatwym celem dla wroga.

Należy bardzo uważać przy

przewodzeniu aktywnego złościania. Każda taka jednostka poprzez swoje działania informuje o kierunku, w którym się znajduje. Dokładniejsze pomiary triangulacyjne pozwalają na dokładne określenie jej położenia.

W wypadku gdy jesteśmy pewni, że wróg zlokalizował nasz zespół, należy skorzystać z aktywnych czujników. Na pewno to nie zaszkodzi, a może okazać się konieczne do odparcia ataku.

Okręty podwodne są niebezpiecznym przeciwnikiem. Problemy walki z nimi przedstawiono bardzo dobrze. Wyraźnie widać tutaj, że zasięg używanej w większości przypadków broni zwalczającej okręty podwodne (torpedy MK-46) jest niewielki. Wiadomo też, że pomyśl podpłynięcia bliżej do wrogiego okrętu podwodnego nie należy (delikatnie mówiąc) do najlepszych. Do walki z okrętami podwodnymi najsukuteczniejszy jest śmigłowiec. Jeżeli podwodny cel śledzą pasywne czujniki śmigłowca i dwóch okrętów, to otrzymujemy dane wystarczające do przeprowadzenia skutecznego ataku.

Okręty podwodne są jednym z najsukuteczniejszych przeciwników... okrętów podwodnych. Są tak samo niewykrywalne i mają podobne możliwości wykrycia przeciwnika, jak on sam.

W wypadku poważnego i bliskiego zagrożenia można nieco pozyskować. Jest to jednak metoda skuteczna tylko w przypadku torped, a nie pocisków samonaprowadzających, których może użyć okręt podwodny.

Nawet obecność jednego okrętu podwodnego może skomplikować życie nam lub przeciwnikowi. Jeżeli posiadamy taki okręt, to należy wykorzystać jego możliwości i użyć go do indywidualnych akcji.

Nie można nie doceniać siły uderzeniowej okrętów podwodnych o napędzie klasycznym. Są bardzo niebezpieczne, szczególnie te nowoczesne – mogą zagrozić właściwie każdemu okrętowi.

Poważnym zagrożeniem dla naszych jednostek może być nie tylko wrogi lotniskowiec, ale także statek handlowy pod banderą przeciwnika. Nie mam tu na myśli ukrytej broni tylko informacje,

które może przekazać innym, znacznie bardziej niebezpiecznym jednostkom. Dlatego należy poważnie rozważyć możliwość zniszczenia nawet pozornie nieszkodliwego przeciwnika.

Najszybszych reakcji wymaga się od dowódcy w wypadku zwalczania celów powietrznych. Spowodowane jest to faktem, że przy znacznej szybkości pocisków rakietowych – od momentu dostrzeżenia celu do trafienia mogą upłynąć zaledwie sekundy.

Jeżeli jesteśmy w konflikcie stroną silniejszą, powinniśmy skoncentrować swoje jednostki. Natomiast jako strona słabsza – powinniśmy je rozproszyć. Istnieje wysokie prawdopodobieństwo, że któreś z jednostek uda się skutecznie zaatakować przeciwnika. W wypadku użycia aktywnych sensorów: strona silniejsza może z nich korzystać do woli, a słabsza – powinna raczej zrezygnować z tego luksusu.

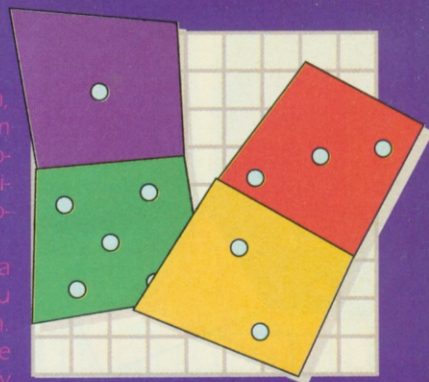
Najtrudniejsze pole walki – to płytkie wody przybrzeżne. Występuje tam największa aktywność biologiczna, szumy spowodowane zjawiskami naturalnymi (plywy, ujścia rzek itp.), brak termokliny i stref konwergencyjnych. W efekcie użycie akustycznych czujników pasywnych jest nieskuteczne, a aktywnych – niebezpieczne. Można tylko mieć nadzieję, że wrogi okręt podwodny będzie chciał skorzystać z peryskopu, aby dokładniej namierzyć cel. Wtedy może z kolei jego uda się namierzyć radarem powierzchniowym.

Podsumowanie

Po zapoznaniu się z instrukcją na pewno każdy będzie wprost oszołomiony bogactwem problemów i możliwości. Jednak przejście do gry – to gorzkie rozczarowanie.

Bardzo ładnie określono w instrukcji wojnę morską – jako „godziny nudy, przerywane chwilami przerażenia”. Niestety, jakoś trudno odczuć to przerażenie. Większość graczy, nawet tych przepadających za strategią, za nudzi się śmiertelnie w ciągu pierwszej godziny grania, a niewiele przetrzyma drugą.

Jeżeli jednak ktoś wytrzyma dłużej, opanuje doskonale ste-



rowanie grą i pozna jej wszystkie tajniki, możliwe że wtedy będzie czerpał dużo przyjemności z zapowiadanych na przyszłość nowych scenariuszy (BattleSets) czy z edytora misji (Harpoon 2 Scenario Editor). Jednak, szczerze mówiąc, sam w to nie wierzę. Gra jest zbyt realistyczna, by można było mówić o grywalności.

Wymagania sprzętowe: PC 486SX, 4 MB RAM, SVGA, mysz. Grę można odpalić i na 386DX, jednak niekiedy komputer dostaje „czkawki”. Nie jest to wielki problem dla cierpliwego osobnika, a tylko dla takich gra jest przeznaczona...

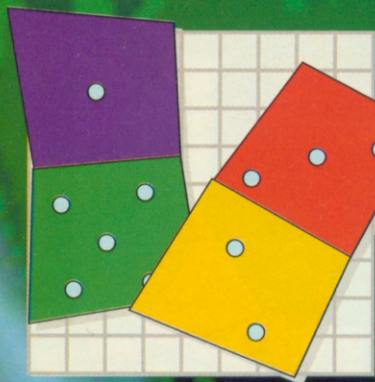
Jacek Hczuk

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

HARPOON 2

Three-Sixty 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		75%
Dźwięk		60%
Grywalność		60%
Pomysł		80%
Ogółem		70%



KOSMICZNY ŁUPIEŻCA

ROK 2669, SEKTOR GEMINI, SYSTEM TROY... GRANICA ZIEMSKIEJ KONFEDERACJI, MIĘDZY IMPERIUM KILRATHI A NIEZNANYM... TAK ZACZYNA SIĘ GRA PRIVATEER, O KTÓREJ ROK TEMU GŁOŚNO BYŁO W ŚRODOWISKU GRA-CZY KOMPUTEROWYCH.

Grę Privateer można uznać za kontynuację Wing Commander. Jej oprawa graficzna i dźwiękowa została poprawiona, ale i tak jest gorsza niż w nowych grach kosmicznych (np. TIE Fighter). Jednak, mimo że Privateer został wydany pod koniec 1993 r., nadal cieszy się dużą popularnością – od kilku miesięcy zajmuje I miejsce wśród najlepiej sprzedawanych, za pośrednictwem Gambler Clubu, gier (na Peceta).

Scenariusz i reżyseria

W grze można po-handlować, walutę stanowią

intergalaktyczne kredyty (kr.). Jest to jednak zajęcie niezbyt opłacalne, gdyż przebiecia cenowe są niewielkie (z wyjątkiem narkotyków). Główną sferą działalności kosmicznego korsarza są ogólnodostępne misje. Dodatkowo możliwości daje przynależność do Gildii Kupców, bądź do Gildii Najemników. Za odpowiednią opłatę (1000 i 5000 kr.) można uzyskać dostęp do ich misji. Jest to korzystne,

ponieważ stawki są tutaj wyższe. Zadania także są bardziej niebezpieczne, szczególnie w Gildii Najemników.

Misje dzielą się na: transportowe (Deliver Cargo), obrony baz (Defend Base), a t a k u

(Attack), patrolowe (Patrol), zwiadowcze (Scout) oraz

polowanie na pojedynczy statek (Bounty).

Najprostsze są misje zwiadowcze. Nieco bardziej skomplikowane są misje patrolowe i transportowe. W misjach tych nie trzeba walczyć z wrogiem, wystarczy mieć dopalacze. Takie zadania są szczególnie korzystne na początku gry, gdy nie mamy jeszcze dobrze wyposażonego statku. Latając na Tarsusie lepiej nie zadzierać z Kilrathi.

Polowanie jest misją najtrudniejszą. Trzeba wtedy przelecieć przez wszystkie punk-

ty nawigacyjne w systemach, gdzie może znajdować się poszukiwany statek. Wiąże się to ze sporą dawką strzelaniny, ponieważ nie oplaca się wtedy zostawiać za sobą „ogona” w postaci kilku przeciwników.

Zaczynamy grę, otrzymując w spadku słabo wyposażony statek Tarsus. Należy zbierać kredyty na zakup lepszej jednostki, aby można było ukończyć grę. Podstawowe informacje o dostępnych w grze 4 statkach (Tarsus, Centurion, Galaxy, Orion) znajdują się w odpowiednich ramkach.

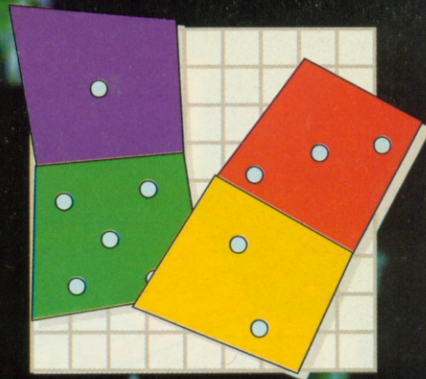
Rozbudowa statku

Dopalacz – to podstawowy zakup; należy go nabyć bez względu na

to, jakiego typu statek posiadamy. Dopalacz jest tani (3000 kr.) i pozwala wciec, gdy sytuacja staje się niebezpieczna.

Działa energetyczne:

- 1) Niskoenergetyczne (w granicach 20 GJ): Laser (1000 kr.), Mass Driver (1500 kr.), Meson Blaster (2500 kr.), Tachyon Cannon (20 tys. kr.). Charakteryzują się dużą szybkością (ponad 1100 kps), ale niewielką siłą przebicia pancerza (poniżej 4 cm).
- 2) Średnioenergetyczne: Particle Cannon (10 tys. kr.), na strzał zużywa 28 GJ, posiada szybkość 1000 kps i przebijalność 4,4 cm.
- 3) Wysokoenergetyczne: Neutron Gun (5000 kr.), Ionic Pulse Cannon (40 tys. kr.), Plasma Gun (80 tys. kr.). Zużywają dużo energii i

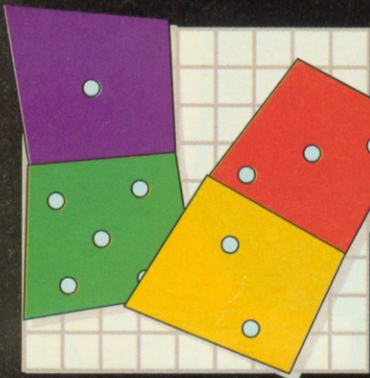


(nieco ponad 35 GJ). Posiadają małą szybkość (w granicach 900 kps, tylko Ionic Pulse Cannon 1200 kps), ale dużą przebijalność pancerza (odpowiednio: 6,5 cm; 5,5 cm; 7,2 cm).

Na końcu gry dochodzi jeszcze broń Stelteków. Ma większą siłę przebijania niż Plasma Gun i nieco wyższą szybkostrzelność przy zbliżonym wydatku energetycznym i prędkości lotu.

ECM – zakłócaacz systemu namierzania wrogich rakiet. Są 3 typy o skuteczności 25–75%. Cena od 5000 do 30000 kr.

Mapy nawigacyjne – bez nich nie można podróżować. Cena po



gii dla systemów obronnych statku. Statek, mający osłony na poziomie o jeden niższym niż poziom rozbudowy silników, może lecieć bez przerw na dopalaczach. Cena od 10 tys. do 150 tys. kr.

Rozszerzenie ładowni (5000 kr.) – dodatkowa przestrzeń na towary.

Robot naprawczy – droga (30 tys. kr.), ale opłacalna inwestycja. Reperuje wszystkie

nadmier gotówki, może je nabyć. Jednak walka z użyciem ich jest bardzo trudna i wymaga potężnej broni. Nadają się do namierzania celu podczas ucieczki.

Wyrzutnie pocisków – występują 2 rodzaje: torped (2000 kr.) i rakiet (10 tys. kr.) Torpedy protonowe są bardzo szybkie i mają dużą siłę przebicia (20 cm). Nie posiadają systemu naprowadzania. Przy niewielkiej cenie są doskonałą bronią. Wybór rakiet jest bardziej urozmaicony: DF (niekierowane) – lepiej ich nie kupować, HS (na podczerwień) – nieco lepsze, IR (rozpoznające obraz) – całkiem dobre, FF (przyjaciół/wróg) – najlepsze, choć najdroższe.

Cele wyższe

Privateer posiada cel nadrzędny. Jest nim wyjaśnienie zagadki artefaktu otrzymanego od Ernesto Sandovala z New De-

Tarsus



Stary, już nie produkowany model. Jest powolny (300 kps), nawet przy użyciu dopalacza osiąga prędkość niewiele większą niż Centurion lecący bez dopalacza (600 kps). Jego zwrotność także pozostawia wiele do życzenia. Pancerz ma cienki – do 10 cm durastali. Braki te nadrabia stosunkowo duża ładowność – 100 jednostek, a 150 po dokupieniu rozszerzenia ładowni.

Uzbrojenie standardowe – miejsce na 2 działa i 2 wyrzutnie torped lub rakiet. Nie można zamontować wieżyczki.



New Detroit

2000 kr. od ćwiartki lub 5000 kr. za komplet.

Napęd hiperprzestrzenny (10 tys. kr.) – umożliwia podróże międzysystemowe. Prawie wszystkie misje transportowe Gildii Kupieckiej prowadzą do innych systemów.

Oslony – występuje 5 poziomów ochrony. Im wyższy poziom, tym lepsza ochrona statku przed atakiem. Cena od 10 tys. do 150 tys. kr.

Pancerz – występują dwa typy: z plastali (1000 kr.) i wolframowy (1500 kr.).

Promienie przyciągające (7500 kr.) – umożliwiają przechwycenie zawartości ładowni zniszczonych statków, ale właściwie nie opłaca się tego robić. Stwierdzenie – z wydrukowanej do gry instrukcji – o „potrzebującym pomocy katapultowanym pilocie” można zaliczyć do bajek o żelaznym wilku. Po przechwyceniu pilota, zamiast otrzymać stosowne podziękowania, mamy na karku całą policję i siły wojskowe, jakie kręcą się w okolicy...

Rozbudowa silnika – 5 poziomów zaawansowania. Im wyższy poziom, tym więcej ener-

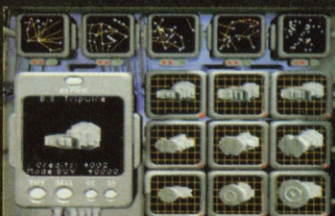
systemy statku oprócz broni i pancerza. Potrafi naprawić każde uszkodzenie, nawet te podawane w kolorze szarym. Wyjątkiem są osłony, jeżeli uszkodzenie sygnalizowane jest szarym kolorem – naprawa nie jest możliwa.

Skaner – są trzy typy. Nie warto kupować podstawowych wersji radaru, nawet lepszego typu.

- 1) *Iris* – najprostszy, nie odróżnia przyjaciela od wroga, trzeba samemu to sprawdzać poprzez nawiązanie łączności. Cena od 10 tys. do 60 tys. kr. Grę rozpoczynamy ze skanerem Iris Mk II.
- 2) *Hunter AW* – dobry, odróżnia przyjaciela od wroga. Cena 30 tys. do 80 tys. kr.
- 3) *B&S* – najlepszy, warto zaoszczędzić kredyty i kupić go, jeżeli nie B&S Omni (100 tys. kr.), to przynajmniej B&S E.Y.E. (70 tys. kr.).

Wieżyczki (10 tys. kr.) – można zamontować na nich po dwa działa i promienie przyciągające. Jeżeli ktoś cierpi na

Największą wadą Tarsusa jest niemożność ulepszenia statku. Można zainstalować silniki na poziomie pierwszym oraz generatory osłon na poziomie drugim, ale to za mało. Najważniejsze zakupy na początku gry – to dopalacz oraz rozszerzenie silnika. Później warto pomyśleć o robocie naprawczym. Na dozbrajanie przyjdzie czas potem. Lepiej jednak nie kupować dział wymagających dużej ilości energii. W Tarsusa nie warto inwestować, trzeba oszczędzać na inny statek. Dlatego wystarczającą bronią jest działo neutronowe i miotacz mezonowy.



Wybieramy skaner



Część artefaktu Stelteków



Wypozajamy statek



Giełda towarowa

troit. Artefakt należał do zapomnianej potężnej cywilizacji Stelteków, która panowała nad całą Galaktyką w czasach, gdy człowiek nie pojawił się jeszcze na Ziemi. Aby rozwiązać tę zagad-

Orion



Najtańszy z dostępnych statków (75 tys. kr.). Podobno jest krążownikiem. Widać to wyraźnie po grubości jego pancerza (35–50 cm). Możliwość zainstalowania osłon i silników na poziomie 5. jest dodatkowym argumentem na rzecz tego statku. Niezbyt duża prędkość (350 kps), przy dopalaczach całkiem znośna (800 kps), jest ubocznym efektem ciężkiego pancerza i dużej ilości wyposażenia. Zwrotność kiepska. Orion posiada niewielką, jak na swoje rozmiary,

kę, postawioną przez twórców gry, trzeba wykonać wiele zadań specjalnych.

Grywalność

Warto wspomnieć o „realizmie gry”. Muszę przyznać, że byłem zaskoczony widząc, jak jeden z moich przeciwników zderzył się z asteroidem. Podziw wzrósł jeszcze, gdy mogłem zaobserwować, jak dwa wrogie statki efektownie zderzyły się ze sobą. Podobne przypadki wśród gier komputerowych są raczej rzadkie, zwykle elektroniczny przeciwnik nie popełnia takich błędów!

W pierwszym momencie ob-

ługa Privateera wydaje się dość skomplikowana. Jednak sterowanie statkiem i prowadzenie walk – to czynności proste i łatwe do opanowania.

Niestety, mniej przyjemne są spotkania z asteroidami. Filmy i książki SF wyraźnie mówią, że asteroidy to nie miejsca do lotów, nie mówiąc o walce. W



Baza wypoczynkowa

grze Privateer ktoś wpadł na GENIALNY pomysł, aby uprzyjemnić życie graczowi. Asteroidów jest mnóstwo. Niektóre misje są z tego powodu bardzo utrudnione. Zaczyna się od dostawy broni do systemu Rikel – misja dla Romana Lyncha. Jest ona pro-



Kokpit Oriona



Lot Orionem



Kokpit Galaxy



Kokpit Centuriona

ładownię – 50 jednostek, po rozszerzeniu – 75.

Największą wadą Oriona jest wprost śmieszna ilość uzbrojenia, które można w nim zainstalować. Artyleria główna może składać się z

2 dział i tylko jednej wyrzutni. Uzbrojenie takie jest gorsze niż Tarsusa, choć można zainstalować potężniejsze działa. Sytuacji nie poprawia tylna wieżyczka (2 działa plus promienie przyciągające), ponieważ nie jest sprzężona z głównym uzbrojeniem. Autorzy gry „zapomnieli”, że krążownik kosmiczny posiada nie tylko silny pancerz, ale także potężne uzbrojenie.

Nawet najlepiej wyposażony Orion nie jest zbyt dobrym statkiem. Nie nadaje się do walki manewrowej, jest za to bardzo skuteczny przy taranowaniu przeciwnika (sic!). Może walczyć ze wszystkimi statkami poza Gothri – typem myśliwców Kilrathi. Natomiast może uciec przed każdym wrogiem.

Posiadanie Oriona jest konieczne do realizacji zadań związanych z blokadą systemu Palan, ponieważ tylko on jest skuteczny w walce z myśliwcami łowców nagród typu Demon (taranowaniu!).

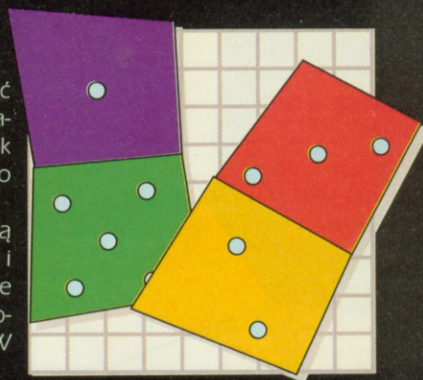


Namierzamy Centuriona



Dron Stelteków w celowniku

sta, jednak stanowi przygrzywkę do misji zwiadowczych dla Taryn Cross. Dwie ostatnie – zwiad w systemach Gamma i Delta Prime – są bardzo trudne, wprost na granicy wykonalności. Są one nawet trudniejsze, przynajmniej dla mnie, niż finałowa misja dla adm. Terrella (zniszczenie statku Stelteków, który wpadł w łapy Kilrathi). Dla wielu osób będą to



misje kończące grę...

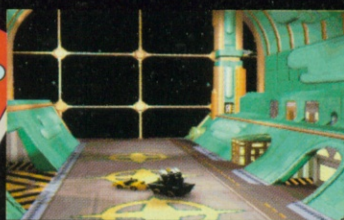
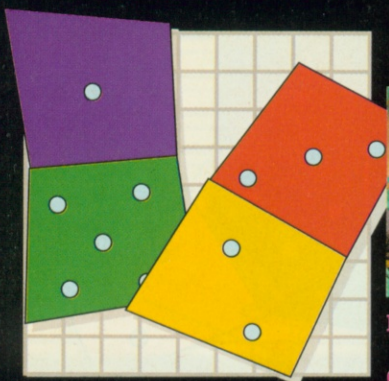
Jeszcze jedno – misje w systemie Oxford. W pierwszej z nich należy eskortować statek. Gdy próbowałem ją przejść, doznałem lekkiego szoku. Nawiązałem kontakt z eskortowanym statkiem, dolecieliśmy spokojnie do planety i tutaj spotkała mnie NIEWIELKA niespodzianka! Statek nie chciał wylądować, czekał na kolejny komunikat, po którym następował atak... Muszę przyznać, że jest to jeden z największych idiotyzmów, jakie spotkałem w grach komputerowych.

Z pamiętnika łupieżcy

Walka jest prosta. Najpierw strzelanie w locie bez dopalaczy. Jeżeli zostaniemy ostrzelani, poziom osłon zmniejszy się, zmaleje też ilość pobieranej energii, należy wtedy użyć dopalaczy. Ograniczy to znacznie prawdopodobieństwo trafienia. Trzeba uciekać w jednym kierunku, a po regeneracji osłon zawrócić w stronę przeciwnika. Najprostsza forma walki – to ostrzeliwanie wroga z przodu. Autorzy instrukcji gry radzą, aby atakować z boku, co wyraźnie zdradza, że nigdy w Privateera nie grali! Atak z tyłu jest możliwy, ale tylko w przypadku wolnego przeciwnika. Można lecieć na dopalaczach za szybszym wrogiem, jednak wtedy najczęściej brak nam energii na strzał.

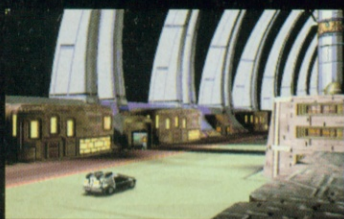
Znacznie gorzej wygląda strzelanie w asteroidach. Istnieją tutaj przynajmniej 4 metody postępowania:

- 1) **Normalny lot i walka z użyciem dopalacza** – coś dla mistrza nad mistrzami.
- 2) **Wywabianie** – należy zastrzymać się w sąsiednim punkcie nawigacyjnym i włą-

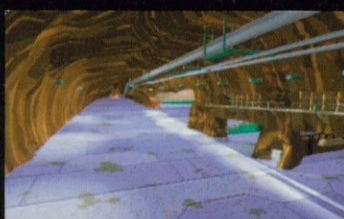


Perry Naval

Oxford



New Constantinople



Baza piracka



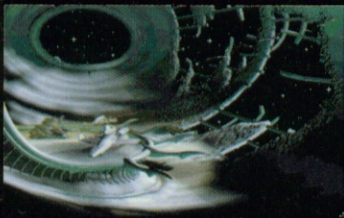
Spotkanie w barze



Biblioteka oxfordzka



Dr Monkhouse



Baza Stelteków



Admirał Terrel



Kosmiczny łupieżca

Galaxy



Doskonały statek handlowy (150 tys. kr.). Ma dobrą ładowność – 150 jednostek, po rozszerzeniu – 225. Jego wadami są: niewielka prędkość (300 kps, z dopalaczmi 700 kps) oraz słaba manewrowość.

Pancerz stosunkowo gruby (od 17,5 do 25 cm). Można zainstalować silnik i osłony na poziomie trzecim.

Uzbrojenie klasyczne: 2 stanowiska dział i 2 wyrzutnie. Można dołożyć wieżyczkę dolną i górną. Bardzo dziwne, że nie są one sprzężone z artylerią główną. Takie dozbrojenie nie ma większego znaczenia. Gdyby wieżyczki były sprzężone, Galaxy stałby się statkiem prawie doskonałym.

Mimo wymienionych zalet Galaxy ma tyle istotnych wad, że lepiej nim nie latać. Dodatkowy argument przeciwko temu statkowi – handel w sektorze Gemini nie jest zbyt opłacalny, a Galaxy przeznaczony jest głównie do transportu. W innych zadaniach nie spisyje się dobrze.

czyć autopilota na punkt z asteroidami. Po doleceniu na miejsce trzeba szybko podać namiary nawigacyjne punktu, z którego przylecieliśmy i na dopalaczach lecieć w jego kierunku. Na obrzeżach pasma zagęszczenia asteroidów jest niewielkie, więc nie jest to zbyt niebezpieczne. Jeżeli nam się poszczęści, to wrogie statki będą nas ścigać, aż do przestrzeni wolnej od asteroidów. Reszty nie muszę chyba wyjaśniać...

3) **Wolna amerykanka** – na początku należy postępować podobnie jak w punkcie 2.

Po wejściu w pasmo asteroidów trzeba zatrzymać się w miejscu i atakować każdego zbliżającego się przeciwnika. Metoda jest skuteczna, jeżeli mamy do czynienia z jednym wrogiem, czasami – jeśli z dwoma, rzadko – z trzema i prawie nigdy – z czterema. Sposób walki można nieco ulepszyć – zniszczyć jednego przeciwnika i uciec, a po zakończeniu napraw wrócić...

4) **Rosyjska ruletka** – moja ulubiona metoda. Podobnie jak poprzednio, należy wyzerować prędkość i użyć autopilota. Teraz nie trzeba zwracać uwagi na przeciwnika, tylko na asteroidy i lecieć na dopalacz w kierunku punktu nawigacyjnego. Szybkość? Zależy od indywidualnych możliwości... Prawdopodobieństwo sukcesu? W moim przypadku w graniach 75%. Jeżeli trzeba prze-

Dystrybucja w Polsce:
IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

Centurion



Ciężki myśliwiec. Najlepszy i najdroższy statek (200 tys. kr.), jaki można nabyć. Osiąga dużą prędkość – 500 kps, a z dopalaczami 1000 kps. Może dogonić każdego przeciwnika i uciec przed każdym wrogiem. Dużą zaletą Centuriona jest jego zwrotność, chociaż pod tym względem nie może się mierzyć z lekkimi myśliwcami. Pancierz niezbyt gruby: od 15 do 20 cm. Centurion można wyposażać w silniki i osłony na poziomie trzecim oraz w tylną wieżyczkę.

Uzbrojenie Centuriona jest doskonale – przenosi 4 działa i 2 wyrzutnie, co czyni go jednym z najbardziej niebezpiecznych statków latających w sektorze Gemini. Może spokojnie walczyć z myśliwcami Kilrathi. Wyposażony w 4 działa plazmowe oraz 2 wyrzutnie torped protonowych, jest godnym przeciwnikiem nawet dla niszczyciela typu Kamekh.

Ładowność ma niewielką – 50 jednostek. Nie można dokupić rozszerzenia ładowni. Z tego powodu jest to statek tylko dla najemników. Nadaje się jednak do misji transportowych.

lecieć przez jedno pasmo asteroidów, nie jest to wielki problem, gorzej gdy mamy „zabawić się” w ten sposób kilka razy z rzędu...

Większość misji jest prosta. Wspomnę tylko o tych w systemie Oxford. Misje w Gamma i Delta Prime sprowadzają się do umiejętności walki w asteroidach, a ta z kolei zależy od osobistych upodobań...

Pierwsza misja w Oxfordzie – to konwojowanie statku transportowego. Do jej wykonania najwygodniejszy jest Centurion z dwiema wyrzutniami rakiet (20 sztuk FF). Komunikat wywołujący wroga trzeba nadać w odległości 20 km od atmosfery planety, jeśli zostanie nadany wcześniej, to eskortowany statek odleci zbyt daleko, jeżeli bliżej – to można przez przypadek znaleźć się w strefie automatyczne-

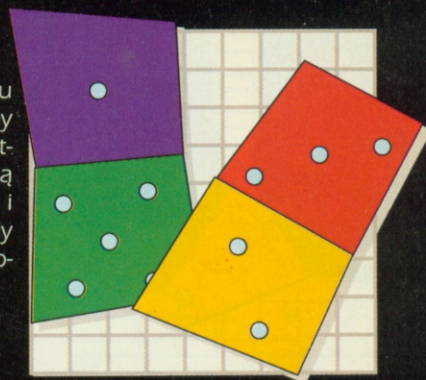
go lądowania.

Najpierw pojawia się dwóch Retro, należy zaatakować tego, który przesyła komunikat – maksymalnie 4 strzały po 2 rakiety (powinno wystarczyć). Drugi przeciwnik atakuje TYLKO nasz statek. Jeżeli eskortowany transportowiec odleciał zbyt daleko, trzeba zbliżyć się do niego i dopiero wtedy zniszczyć drugiego Retro. Teraz przychodzi pora na kolejną falę atakujących – jest ich trzech. Ponownie jeden atakuje transportowiec, a dwóch – nas. Należy zniszczyć tego pierwszego i kłopot z głowy.

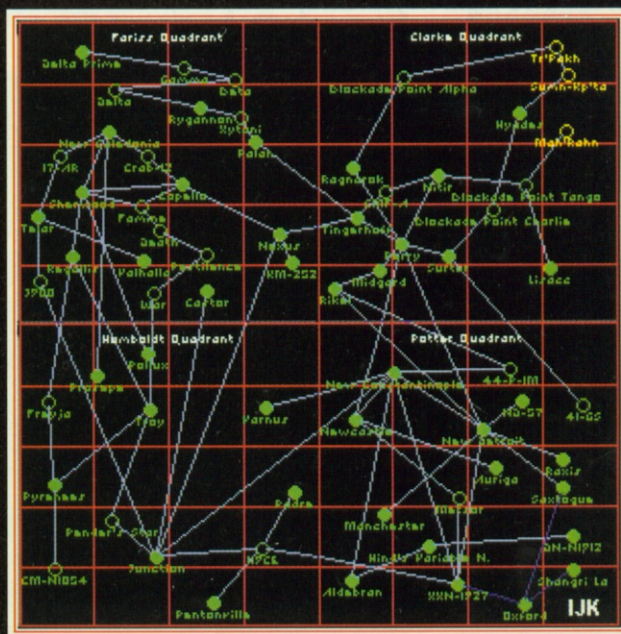
Jeszcze coś na temat czwartej misji. Jest podobna do pierwszej. Najpierw atak trzech, czy czterech przeciwników. Należy ich zniszczyć BEZ użycia rakiet, ponieważ nie atakują transportowca. Jeden powinien zostać, ponieważ eskortowany statek oddali się znacznie podczas

walki. Trzeba lecieć w kierunku planety i dopiero, gdy jesteśmy już blisko – zniszczyć tego ostatniego wroga. Potem pojawiają się jeszcze dwaj przeciwnicy i atakują transportowiec. Wtedy trzeba ich zlikwidować za pomocą rakiet.

Ocena gry



Mapa sektora Gemini



Żółty kolor – systemy należące do Kilrathi, jasnozielony (wypełnienie) – systemy, w których znajdują się planety lub bazy kosmiczne. Mapa zawiera wszystkie systemy, także te, które nie są znane na początku gry.

Pomysł bardzo dobry, ale realizacja nie najlepsza. Privateer dla wielu osób może być zbyt trudny lub denerwujący. Muszę jednak przyznać, że polubiłem tę grę, mimo że nie jest pozbawiona wad. Polecam Privateera przede wszystkim wielbicielom gatunku.

Wymagania sprzętowe: 386DX 33 MHz, 4 MB RAM, 16 MB twardego dysku, wskazane: mysz i joystick. Gra niezbyt dobrze współpracuje z EMM386, lepiej z OEMM.

Jacek Ilczuk

PRIVATEER

Origin 1993
Przygodowo-handlowa
IBM PC

Grafika		80%
Dźwięk		70%
Grywalność		75%
Pomysł		85%
Ogółem		85%

WIKINGOWIE TO JEDNA Z WIECZNYCH LEGEND KULTURY EUROPEJSKIEJ. SPO- PULARYZOWANI ZOSTALI PRZEZ HOL-

wiecznych zbiorów poezji i pieśni, czyli Edda Poetycka), bardzo rozbudowany i konsekwentnie przestrzegany system prawny, który cechuje duża sprawiedliwość (jak na tamte czasy, oczywiście).

Byli doskonałymi budowniczymi fortyfikacji i zręcznymi wytwórcami wszelakiego oręża. A nade wszystko wikingo-

Śmiało można powiedzieć, że w okresie wczesnego średniowiecza większa część Europy znajdowała się pod ich pośrednim lub bezpośrednim wpływem.

Norwegowie opanowali Islandię, Wyspy Owcze, Szkocję, Irlandię, północno-wschodnią Anglię. Islandczycy dotarli na Grenlandię, a Grenlandczycy skolonizowali (na kilkaset lat przed Kolumbem!) amerykańskie wybrzeża. Duńowie zdobyli wschodnią Anglię i Normandię, Szwedzi Finlandię i Ruś, a poprzez ruskie ziemie prowadzili ataki na Cesarstwo Bizantyjskie. Statki wikingów pływały po Morzu Śródziemnym, ich państwa powstały na terenie Sycylii i Francji.

Wikingowie służyli w strażach przybocznych cesarzy Konstantynopola (Miklagrodu, jak go nazywali), władców mauretańskich, ruskich książąt. Mieli niezwykłą zdolność adaptacji we wszelkich warunkach, w jakich przyszło im żyć; na dworach egzotycznych władców sprawowali wysokie urzędy, a nawet obejmowali władzę (od wikin-

gów wywodziła się panująca przez lata na Rusi dynastia Rurykowiczów).

Pamiętki po wikingach znajdujemy i na terenach dzisiejszej Polski, bo zdarzało im się walczyć z naszymi przodkami, parokrotnie też ich floty zostały rozbite przez słowiańskich żeglarzy z Jomsborga. Ale także polscy królowie i książęta wydawali za mąż swoje córki za... wikingów. Władcy tam wielką sławę. Złazszcza siostra Bolesława Chrobrego, Świętosława, nazywana na Północy Sigrydą Storradą. Zaslłynęła tym, iż zbyt nachalnych zalotników kazała palić na stosie. Czy nie powinna, przypadkiem, zostać dzisiaj patronką feministek?

W programie Vikings mamy okazję walczyć o panowanie nad Anglią, Szkocją, Irlandią, częścią Norwegii i Grenlandii oraz licznymi wyspami i wysepkami położonymi niedaleko angielskich wybrzeży. Gra jest typową strategią militarną, z niewielkimi, ale istotnymi elementami gospodarczymi. Do władzy i tytułu królewskiego preten-

Nigdy nie ulegniemy nikomu, nie zniżymy się do służalczości ani nie przyjmujemy od nikogo żadnych łask. Te łaski najbardziej nam odpowiadają, które zdoby-



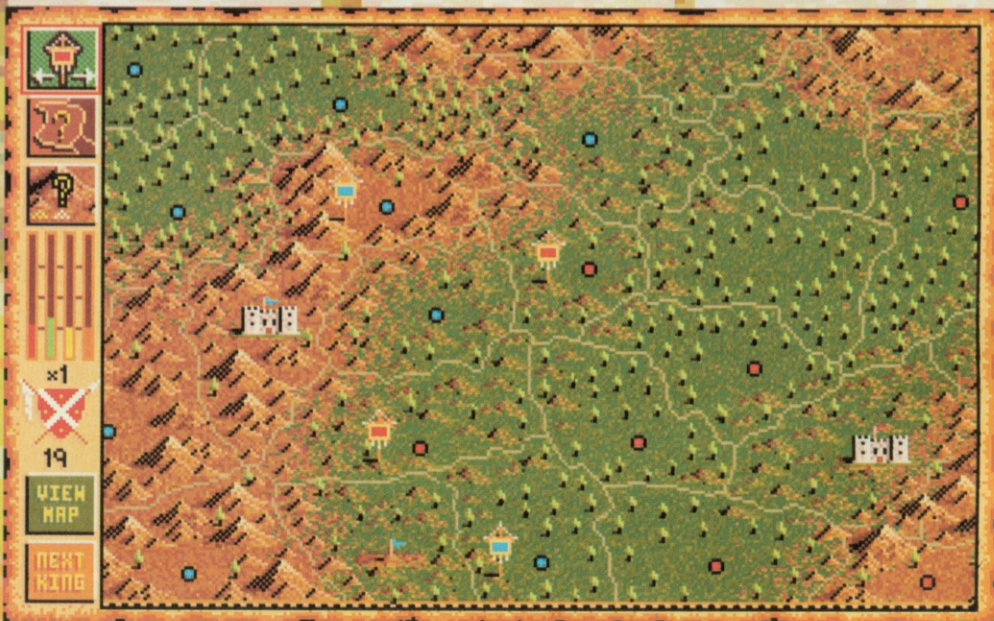
wamy sami orężem i znojem bi-tewnym — takie słowa zanota-wał kronikarz Dudo z St. Quentin, opisując rozmowę wodza duńskich wikingów Rollona z emisariuszem cesarza Karola, króla Franków.

Duńowie złożyli jednak później hołd Karolowi, ale wymagany ceremonial ucałowania cesarskiej stopy potraktowali bardzo swoiście. Rollon wydelegował bowiem do tego jednego ze swych wojów, a ten zamiast pochylić się do nóg Karola ujął jego stopę i uniósł, przy okazji przewracając cesarza na plecy.

Wikingów wyobrażamy sobie zwykle jako nieokrzesanych barbarzyńców, niepokonanych morskich łupieżców, koniecznie w statkach ze smoczymi łbami, z toporami w dłoniach i rogatych hełmach na głowach. Takich, trochę, Tata-rów mórz.

A przecież wikingowie stworzyli nie-
zwyczajnie bogatą kulturę (z Islandii po-
chodzi jeden z najpiękniejszych średnio-

wie byli kupcami. Oczywiście nie stronili od podbojów.



KRÓLOWANIA

-LYWOODZKIE PRODUKCJE O PODOBNEJ WIARYGODNOŚCI, JAK KSIĄŻKI O INDIANACH KAROLA MAYA.

Status as of DECEMBER 1, 1042 A.D. for Lord Gregory of Saxony's Kingdom.			
Treasury:	194	Populace:	22544/724
Tax Income:	192	Growth:	250/49
Ore Income:	2	Died:	115/21
Last Tax:	212	Armies:	10
Last Ore:	2	Flotillas:	0
Territories:	91/125	Food Shortages:	1
		Food Stocked:	45
	Gained	/ Maximum	Stocks
Wood	50		50
Stone	9		9
Iron	0		0
			71
			36
			0

duje kilku rywali, sterowanych przez gracza(y) lub komputer, a zwycięstwo osiągnie ten, kto podbije wymaganą liczbę terytoriów. Zaczynamy batalię w roli władcy prowincji z zamkiem i kilku prowincji bezpośrednio do niej przyległych. Lokalizację punktu startowego można powierzyć komputerowi (opcja Random) lub wybrać ją samemu. Ta druga możliwość jest o tyle ciekawsza, iż możemy ulokować swój zamek w niejakim oddaleniu od włości rywali, aby nie narazić się na zbyt szybki konflikt.

Większą część ekranu zajmuje mapa najbliższych kilkunastu terytoriów. Kolorowe krzyżyki pokazują, kto aktualnie nimi włada. Jeżeli krzyżyka nie ma, oznacza to, iż prowincja jest neutralna. Po lewej stronie ekranu mamy, licząc od góry: trzy ikony, kolorowe słupki, tarczę i dwie następne ikony (dokładny opis ikon w ramce).

Bogactwa naturalne

Na niektórych terytoriach prowadzi się prace w kamieniołomach, na innych – wyręb drzew. Te prowincje przynoszą stałe dostawy kamienia i drewna, niezbędnych do wznoszenia wszelakich budowli. Ponadto, drewno jest niezbędne, jeśli chcemy powołać zaciąg kuszników, łuczników, pikinierów bądź rycerzy. Jeżeli prowadziliśmy prace badawcze (sukces jest generowany losowo, więc save-load, save-load, aż się uda) i powstała kopalnia, to będzie ona przynosić dodatkowe dochody (srebro, złoto) lub zwiększać zapasy magazynowe (żelazo). Raczej radzę starać się odkryć jak najwięcej kopalń żelaza, gdyż jest ono niezbędne dla powołania rycerzy w skład naszej armii.

Oddziały

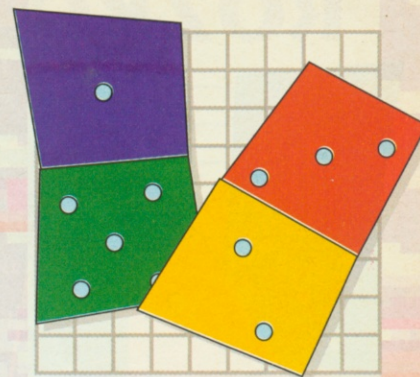
Liczebność nowego zaciągu jest ściśle uzależniona od liczby terytoriów, nad którymi gracz włada. Stąd, jeżeli nie będzie ciągle zdobywał nowych prowincji, to jego zdolności werbunkowe spadną do absolutnego minimum. Powoływać można piechurów (swordsman), kuszników, łuczników, pikinierów, rycerzy i championów (dowódców). Z reguły wymaga to nakładów w żelazie i drewnie oraz pieniądzu. W Vikings należy koniecznie budować katapulty, jeżeli szycujemy się do ataku na wraży zamek. W Kingdoms of Germany istnieje możliwość wycofania katapult z gry (decyzję trzeba podjąć na początku gry).

Prowadzenie wojny

Lepiej nie rozpoczynać jej zbyt wcześnie i skoncentrować się z początku na zajmowaniu prowincji neutralnych. Chociaż niektóre też są silnie bronione. Jeśli wybrałeś jeden z trudniejszych poziomów, komputer na początku będzie miał miażdżącą przewagę. Stąd wdawanie się w wy-

niszczące walki tylko naruszy jego główne siły, a siły gracza unicestwi. Techniczna strona walki jest bardzo prosta. Wybieramy opcję marsz lub forsowny marsz (pojawia się liczba oznaczająca przez ile dni armia będzie szła), a potem klikamy myszką na terytorium, które pragniemy zdobyć. Jeżeli stacjonują na nim czyjeś oddziały – rozpoczyna się bitwa, jak nie – zdobywamy pole automatycznie.

Bitwa w obu grach toczy się w ten sposób, iż gracz może dokładnie obserwować ponoszone straty i szkody zadawane przeciwnikowi. Stąd też, w wypadku złe układającego się przebiegu walki, może wydać komendę Retreat i wycofać się.



przedtem parokrotnie się przegrało (save-load...).

Budowle

Często się zdarza, iż w wyniku gwałtownej ekspansji znajdziemy się daleko od centrum zaopatrzenia. Armie się wykrwawiają, a posiłki wędrują wolno poprzez góry i lasy, lub jeszcze gorzej – dopiero płyną statkami. W tym wypadku konieczna

Final Battle Results

Lord Gambler of Polska

Lord Delos of Franconia

Start	Died	Wounded	Remain
26	0	0	26
0	0	0	0
37	0	0	37
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
1	0	0	1
64	0	0	64

Start	Died	Wounded	Remain
19	1	0	18
3	0	0	3
3	0	0	3
0	0	0	0
2	0	0	2
0	0	0	0
1	0	0	1
28	1	0	27

INVADERS VICTORIOUS!

After suffering MINOR losses, Lord Delos decided to retreat his forces and regroup to fight another day... Victorious, and taking NO losses, Lord Gambler declares Vogelsterg a part of Polska Kingdom's domain!

INVADERS VICTORIOUS!

After suffering MINOR losses, Lord Delos decided to retreat his forces and regroup to fight another day... Victorious, and taking NO losses, Lord Gambler declares Vogelsberg a part of Polska Kingdom's domain!

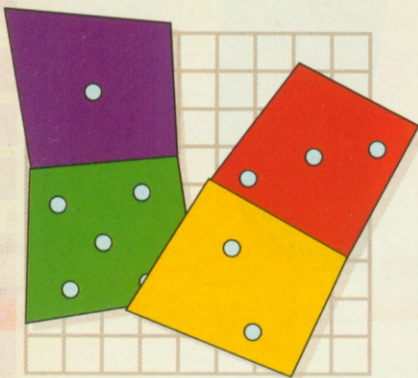
Uwaga: Jeżeli żadna z sąsiednich prowincji nie należy do gracza, to armia nie ma gdzie uciec i ulega całkowitej zagładzie.

W Kingdoms of Germany również przeciwnik komputerowy na możliwość ucieczki, czego nie było w Vikings. Jednak nawet jeżeli nie wydałeś rozkazu wycofywania się i przegrałeś, to jakaś część armii ocala (zwykle niewielka część). Ponieważ ta sama bitwa za każdym razem ma nieco inny przebieg, więc możliwe jest osiągnięcie optymalnego rezultatu w walce, którą

jest budowa następnego zamku. Trwa to niestety upiornie długo (i kosztuje dość sporo), a i tak w nowym zamku nie będzie wolno powołać więcej niż 40 żołnierzy na jedną turę. W Vikings bardzo ważną rolę odgrywają również porty, a w Kingdoms of Germany mają znaczenie marginalne. Budowa portu trwa dwie tury (plus koszt w monetach i surowcach), następnie należy zakupić barkę transportową (są 3 typy). Walk morskich niestety w grze nie przewidziano, ale jeśli gracz rozpoczyna kampanię ze Skandynawii czy Grenlandii, to po morzach nawędruje się naprawdę długo.

Warto zwrócić uwagę na jeden element. Przy załadowywa-

ROZKOSZE KRÓLOWANIA



niu armii na statek należy wybrać opcję Load Baron. W innym wypadku wojsko nie będzie mogło opuścić pokładu!

Wspominałem tu o kontynuacji gry Vikings, czyli o Kingdoms of Germany. Na dobrą sprawę, to nie kontynuacja, a po prostu nowy scenariusz, oparty na niemal identycznych zasadach i menu. Zmienia się tylko obszar działań i teraz zamiast walki o panowanie nad Anglią – toczymy boje o niemieckie równiny (łącznie z kilkoma miastami polskimi czy duńskimi).

Nowy scenariusz jest zdecydowanie słabszy od swego pierwowzoru, ale wynika to w ogromnej mierze z położenia geograficznego planu gry. W Kingdoms of Germany zbędne się stało wysyłanie morskich flot inwazyjnych, nie toczy się bojów o wyspy i wysepki. Niemcy – to po prostu ogromne pola lądu i tyle. W Vikings różnorodność geograficzna mogła być dla gracza źródłem wielu, nie całkiem zresztą miłych, niespodzianek. Oto nagle na zdobytych już dawno terenach pojawia się obca armia (przywieziona morzem), a najbliższe oddziały obrońców stacjonowały o całe dni drogi. Nim człowiek zdołał się przeorganizować, nim zdołał popędzić forsownym marszem, już wróg usadawiał się na dobre i trzeba było

Ikony w Vikings i Kingdoms of Germany

Chorągiewki – ta ikona przenosi do armii. Po kliknięciu na niej możesz „wejść” na teren stacjonowania oddziału i wydać odpowiednie rozkazy (np. marszu, forsownego marszu, odpoczynku) lub zajrzeć w Army Status (szczegółowe informacje o sile grupy).

Znak zapytania – kiedy opcja jest włączona i klikniesz PPM na należące do Ciebie terytorium, pokażą się następne ikony:

1) namiot – informacje o stanie zamku, możliwość dokonania napraw lub budowy zamku (jeżeli go nie ma);

2) żołnierze – informacje o garnizonie zamkowym bądź patrolu. Tu powołujesz nowy zaciąg. Na terenie zamku liczba rekrutów ograniczona jest jedynie liczbą ludności, na innym terenie można powołać najwyżej dwóch nowych żołnierzy;

3) ikona New – dostępna tylko na terytorium, gdzie stoi zamek. W następnej turze pojawi się nowa armia (10 żołnierzy i champion).

W grze Kingdoms of Germany pojawiają się tu dwie następne ikony. Ta ze strzałkami skierowanymi na zewnątrz oznacza, że rozsyłasz garnizon na patrole, a ta ze strzałkami do wewnątrz – ściągą patrole do zamku.

Znak zapytania na tle gór – tu poszukujemy bogactw naturalnych (srebro, żelazo, złoto). Z reguły poszukiwania mogą być prowadzone tylko na obszarach górzystych.

Kolorowe słupki – obrazują stan zapasów żywności i surowców (żelaza, drewna i kamienia). Klikając na dolną część słupków wchodzimy w opcję sprzedaży materiałów, w górnej – możemy kupować potrzebne towary.

Tarcza – wszystkie informacje o Twoim państwie.

View map – widok całego pola gry.

Next king – zakończenie tury i oddanie inicjatywy komputerowi bądź drugiemu graczowi.

kilku armii, by go wykurzyć.

W Kingdoms of Germany, niestety, zabrano nam radość doznawania podobnych niespodzianek.

W obu grach należy zwrócić uwagę na pierwszorzędne rozwiązania bitewne. Doskonale prowadzony przebieg bitwy, możliwość tworzenia grup wojsk o nieograniczonej wielkości (ma to ogromne znaczenie przy zdobywaniu zamków, których broni np. armia złożona z kilkuset piechurów, kilkuset łuczników i kilkudziesięciu rycerzy) i wierność realiom historycznym. Przez ostatnie sformułowanie rozumiem fakt, że o powodzeniu kampanii decyduje nie tylko liczba żołnierzy, ale głównie struktura armii. Oddział

wzmocniony rycerzami i łucznikami poradzi sobie prawie bez strat z tłumem zwykłych piechurów.

Grafika w obu programach Briana Vodnika nie jest wystrzałowa, ale najzupełniej wystarczająca. Wydaje mi się, że nadmierna chęć upolowania klienta nowymi, niezwykłymi efektami, często tylko psuje grę.

Najważniejszy w obu grach jest logiczny scenariusz z przejrzystym interfejsem użytkownika,

co w grach strategicznych ma ogromne znaczenie.

Jacek Piekara

VIKINGS I KINGDOMS

Realism Ent. 1992/93
Strategiczna
IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		50%
Grywalność		90%
Pomysł		75%
Ogółem		75%

Gambler

Polska

125

HUMAN

Beowulf

Brandenburg

125

COMPUTER

Gregory

Saxony

125

COMPUTER

Craig

Burgundy

125

COMPUTER

Delos

Franconia

125

COMPUTER

Kepper Jack

Carinthia

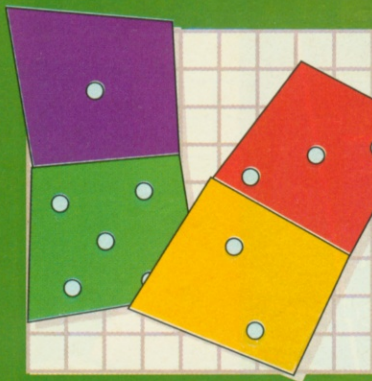
125

COMPUTER



W lutowym numerze "MT" przeczytacie:

- "Prometeusz" za kierownicą, czyli o elektronicznym bezpieczeństwie na drogach;
- "Dwusilnikowy anioł?" - story o najnowszym Boeingu: B777;
- "Cała prawda o PPP" to artykuł o Prawdziwych Plastikowych Pistoletach;
- Wywiad z Waldemarem Marszałkiem, czyli mistrz ślizgaczy nie ucieka... od opowieści o fascynacji techniką;
- Opisu magnetofonów ciąg dalszy!



dołączyła Wielka Brytania.

Moje pierwsze wrażenia z gry były oszałamiające. Padłem na kolana i długo uspokajałem rozdygotane ręce i drżące w piersi serce. Kiedy już troszkę ochłonąłem, uderzyło mnie w grze coś znajomego. Gdzieś już widziałem coś w podobnym stylu. Tak, przecież niedawno grałem w NHL Hockey, grę firmowaną przez tego samego producenta.

Czy nie denerwuje Cię poziom gry meczów toczonych na polskich boiskach i skandaliczna gra naszych drużyn w eliminacjach do Mistrzostw Europy i Świata? Masz szansę odegrać się i od nowa przeżywać stare emocje. Jest to możliwe dzięki FIFA International Soccer.

Tytuł dla fanów piłki nożnej nie stanowi tajemnicy. Podam tylko, że FIFA to skrót od Federation Internationale de Football Association (czyli po naszymu Międzynarodowy Związek Piłki

Uważam, wbrew temu co mogą sądzić inni, że FIFA jest najlepszą komputerową grą o piłce nożnej, jaka kiedykolwiek powstała. Jest też jednym z najlepszych programów sportowych. Posiada co prawda kilka błędów (o tym nieco później), ale ostateczny efekt wymazuje je z naszej pamięci.

Grę napisali Amerykanie i postawili na to, co dla nich jest zawsze najważniejsze – widowiskowość. Rozkochani w efektywności jankesi (te milutkie dinozaury w Parku Jurajskim) stwo-

poprzek boiska, w linii prostej przy ukośnym ruchu joysticka lub przy jednoczesnym wciśnięciu dwóch strzałek klawiszy kursora. Drugi, gdy biega w ten

ZŁOTA NIKE

PROSZĘ PAŃSTWA TO NIESAMOWITE. CO ZA PODANIE, CO ZA KUNST. TEN MŁODY POLSKI ZAWODNIK – TO ISTNY SZATAN. A TERAZ NASTĘPNA AKCJA. TAK! BONIEK!!! BONIEK!!! PODANIE!!! LATO!!! GOOOOOOLL!!! TAKIE OKRZYKI JESZCZE CAŁKIEM NIEDAWNO (NO, POWIEDZMY 20 LAT TEMU) NIE BYŁY WCAŁE TAKIE ŚMIESZNE. DRUŻYNA POLSKA LICZYŁA SIĘ NA ŚWIECIE...



Nożnej. Powstał on w 1904 r. – założycielami było 7 państw: Belgia, Dania, Francja, Holandia, Hiszpania, Szwecja i Szwajcaria. Po dwóch latach do tej paczki

rzyli coś, co powoduje, że gracz zapomina o nierealności swoich działań. Jesteś na boisku, tłumy wiwatują, a Ty toczysz zaciekle bój o kolejne punkty, o zdobycie najwyższych piłkarskich nagród.

W tej grze jest wszystko, czego dusza może zapragnąć: strzały z główki, przerzutki, loby, piętki, brutalna walka lub gra fair. Widowiskowe akcje możesz zapisać i pokazywać kumplom.

Przy ustalaniu parametrów rozgrywki najważniejszy jest rodzaj sterowania. Są dwa tryby. Jeden, gdy zawodnik biegnie w



Dystrybucja w Polsce:

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. 642-27-66, 642-27-68
fax 642-27-69

sposób przy ruchach góra/dół i lewo/prawo. Preferuję drugi sposób, o wiele łatwiej go opłacać. Tryby można zmieniać za pomocą spacji.

W szatni

Przejmujesz na moment rolę trenera. Musisz zdecydować, jak rozmieścić zawodników, jaką strategię walki zastosować itd. Poszczególne decyzje muszą być ze sobą skorelowane (np. od wybranej strategii zależy rozmieszczenie zawodników). Sposób, w jaki zamierzasz toczyć grę, nie jest ostateczny. W każdej chwili podczas gry możesz zmienić wszystkie jej warunki, wymieniać zawodników.

Przy grze z drużynami o średnim poziomie preferuję strategię ataku. Rozmieszczenie drużyny planuję

w ten sposób: obrona 1/4 boiska, pomoc od 1/4 do 1/2 połowy do 1/4 przeciwnika (razem 1/2 boiska) i atak od 1/2 boiska. Drużynę ustawiam na 4-2-4. Po strzeleniu kilku goli przechodzę do obrony, z przesunięciem jej linii bliżej bramki i zmniejszeniem obszaru pomocy. Zmieniam ustawienie drużyny na 4-4-2.

Jeżeli drużyna przeciwnika jest silniejsza – stosuję strategię długiej piłki ze zmniejszeniem

poła ataku i ustawieniem zawodników 4-4-2, 4-3-3 lub z „wywiątaczem”. Po strzeleniu gola – wszyscy do obrony. Gdy mija pierwsza połowa, a przeciwnik ma już przewagę dwóch bramek, przestaję logicznie rozumować i wszystkimi siłami przechodzę do ataku.

Na boisku

Każdy mecz rozpoczyna się od rzutu monetą. Teoretycznie jest to losowanie, ale w grze dziwnym zbiegiem okoliczności, jeżeli sędzia raz wyrzuci orła, to za drugim razem na pewno – reszkę. Wystarczy tylko pamiętać, co wyrzucił wcześniej... Po wygraniu losowania przysługuje jeszcze prawo wyboru – piłka czy boisko. Zawsze warto wybrać piłkę!

Sterowanie zawodnikami jest proste. Ten, który aktualnie ma piłkę ozna-

czony jest kolorową gwiazdą (żółtą lub czerwoną), zawodnik bez piłki – tylko konturem gwiazdy. Czasami podczas gry zdarza się, że komputer ma kłopoty z wyszukaniem (i podświetleniem konturem) Twojego zawodnika, znajdującego się przy piłce i w rezultacie możesz jej nie przejąć. To powinno działać automatycznie, inaczej może się skończyć nawet utratą bramki (błąd programu).

Pewne kłopoty ze sterowaniem już omówiłem. Następnie niedopracowanie to fakt, że jeżeli bramkarz drużyny przeciwnej wybija piłkę, to wystarczy postawić przed nim swojego zawodnika i kopnąć – zdobywasz bramkę! W tym momencie największym problemem jest właściwe ustawienie zawodnika przed bramkarzem przeciwnika.

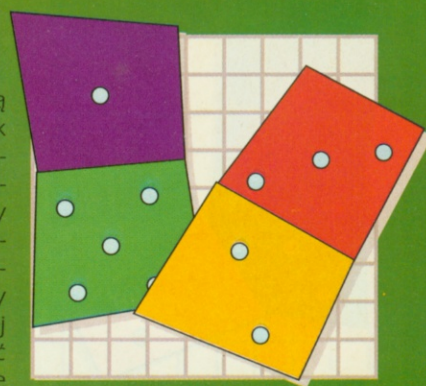
Inną sprawą jest przyznawanie kartek za nieprzepisowe zagrania. Sędzia biega za Tobą po całym boisku (jeżeli mu uciekasz) i w efekcie może się to skończyć zawieszeniem się gry! Zdarzyło mi się tak kilka razy.

Jeżeli chodzi o nieprzepisowe zagrania, to wspomnę jeszcze o spalonych. Włączenie tej opcji – to tragedia. Gra jest co chwilę przerywana i to w sytuacjach, delikatnie mówiąc, kontrowersyjnych, ale granie bez możliwości założenia pułapki ofsajdowej...

Sposób rozgrywania turniejów lub meczów ligowych jest dobrze pomyślany. Jednak w rozgrywkach typu play-off lub gdy dojdiesz do etapu, w którym jedna z drużyn musi wygrać – nie spodziewaj się, że po dogrywce będziesz strzelał rzuty karne.

Będziesz grał dalej aż do pierwszej strzelonej bramki i dru-

żyna, która tego dokona – wygra.



Po meczu

masz dostęp do wszystkich statystyk (np. liczby rzutów karnych i różnych, kartek, strzałów na bramkę). Po udanej akcji możesz obejrzeć jej powtórkę (musisz na chwilę wyjść z meczu klawiszem Esc) i zapisać, jeśli uznasz ją za szczególnie udaną.

Podręcznik

w prosty sposób objaśnia wszystkie dostępne opcje, strategię, zasady tworzenia rozgrywek ligowych itd. Nie znalazłem w nim żadnych niejasności, wszystkie terminy podawane są w dwóch językach (po angielsku i po polsku). Producent gry podaje minimalne wymagania sprzętowe: PC 386DX 40 MHz 4 MB RAM. Jednak ja miałem dostęp do 386SX 33 MHz i gra działała całkiem znośnie.

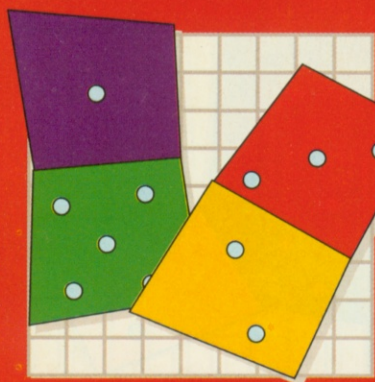
Darek Bujalski



FIFA INT. SOCCER

Electronic Arts 1994
Sportowa
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		80%
Grywalność		95%
Pomysł		80%
Ogółem		90%



Tymczasem jest to jakby gra w kółko i krzyżyk w niecodziennym wydaniu. Mapa całej krainy podzielona jest na 36 pól (kwadrat 6x6), które są zdobywane przez jedną ze stron (gracz albo komputer) i zaznaczane krzyżykiem lub kółkiem. Nadrzędnym celem gry jest ułożenie sześciu znaków w jednej linii prostej.

Techniki walki

Wszystkie postacie w Elfmannie uczą się na własnych błędach!



Do napisania tego artykułu skłonił mnie koleś, który – nieświadomości możliwości oferowanych przez grę Elfmannie – przekonani byli, że jest to klasyczne pranie po pyskach. Ja także po pierwszym kontakcie z grą nawet nie podejrzewałem, z jakim programem mam właściwie do czynienia. Jednak próbując zgłębić zasady gry stwierdziłem, że albo jestem zbyt głupi, albo program jest znacznie ciekawszy niż myślałem.



Charakterystyka wojowników

Janika – jest najzwinniejszą postacią w grze, ale nieodporną na uderzenia w korpus od szyi w dół, jeden atak furii może doprowadzić do jej nokautu. Specjalność – kopnięcia z obrotu na wysokości korpusu.

Tenco – posiada korpus twardy jak kamień, ale skąpo umięśnione nogi i słabą głowę. Tenco prezentuje siłę i szybkość na wysokim poziomie i zasięg jego ciosów jest trochę większy niż u Janiki. Specjalność – wysokie kopnięcia z obrotu.

Talki – nie jest za szybki, ale jego potężne bicepsy i dobrze umięśnione nogi stanowią doskonałą broń w walce na krótkim dystansie. Specjalność – kopnięcia z wysoku.

Seven – posiada miecz, ale jest mało odporny na ciosy z krótkiego dystansu na klatkę piersiową, ręce i nogi. Seven jest stosunkowo szybki, chociaż niektóre ruchy wykonuje dość słabaznarnie. Specjalność – cięcia z pełnego obrotu.

Matiki – posiada młot i silny korpus, także kończyny bardziej odporne na ciosy niż inne postacie, ale jest trochę za wolny. Specjalność – uderzenia młotem znad głowy.

Kosken – ma niezwykle silne nogi, ale dużo słabsze: brzuch i głowę. Również prędkość i skoczność nie są jego mocnymi stronami. Specjalność – uderzenia pięścią w stylu młota (od góry).

Jeśli stale stosujemy ten sam cios lub szablonową taktykę walki – komputerowy wojownik ukarze nas za to, demonstrując zazwyczaj tak dobrą technikę, że aż trudno uwierzyć, iż zrodziła się gdzieś pod klawiaturą. Podobne zdolności przypisuje się wojownikom z Mortal Kombat, jednak w porównaniu z Elfmannie tamte są dość prymitywne. Aby po-myślnie ukończyć grę (w sferze walenia po mordzie) należy posiadać perfekcyjną znajomość całego wachlarza ciosów.

zademonstrowanie takiej techniki może przesądzić o wyniku spotkania.

Trzeba również pamiętać, że każda po-

klinów,
b i o -
ków...

Szcze-
g ó l n ą
u w a g ę
należy tu-
taj zwró-
cić na tzw.
furię, czyli
rodzaj wście-
kłego ataku,
który powstaje
w wyniku cią-
głego stosowania
charakterystycznej i nie-
powtarzalnej techniki walki
danej postaci. Siła rażenia furii
jest kilkakrotnie większa od naj-
mocniejszego kopnięcia czy ude-
rzenia i często jedno skuteczne

**NA POCZĄTKU WYDAWAŁO MI SIĘ, ŻE
- WYSTARCZY NAWALAĆ GOSTKÓW PO
KOWAĆ IM „Z MISIA” I KOŁATAĆ PO**

MORDOBICIE

stać posiada indywidualny styl walki: zakres i skuteczność ciosów, szybkość ich zadawania, skoczność czy odporność

poszczególnych części ciała na ciosy.

Zasady gry

Wszystko, o czym pisałem do tej pory dotyczyło jedynie samej walki, ale gra ma bardziej skomplikowane reguły. Bardzo ważnym, o ile nie najważniejszym elementem

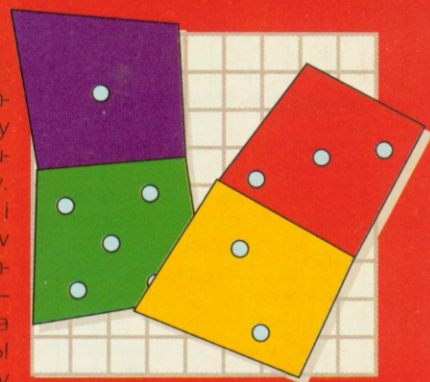
tem są finanse. Otóż w momencie rozpoczęcia zabawy dostajemy określoną gotówkę, którą inwestujemy w wybranych wojowników. Cena wojowników nie jest stała i waha się od 50 do 99 monet, w zależności od stanu naszego konta, np. jeśli mamy 105 monet – cena wojownika wyniesie 55, a jeśli mamy 146 monet – to już 96!

Pieniądze, które przeznaczamy na ten szczytny cel, nie wędrują do kieszeni wybranego osiłka, lecz stanowią jego energię życiową. Podczas walki uderzony delikwent traci trochę gotówki (w zależności od siły otrzymanego ciosu), co objawia się wylatującym z jego ciała pieniążkiem. Ten z kolei może być uderzony przez któregoś z walczących, co po pierwsze – spowoduje pozyskanie go na swoje konto jako nominal jeden (tylko w wypadku zwycięstwa), a po drugie – uszczupli energię rywala (jeśli trafimy go powstałym z odbicia monety pociskiem). Dlatego rozgromienie przeciwnika nie powinno być traktowane jako wybitny sukces – często zdarza się, że wygrywając walkę tracimy sporo gotówki, a w skrajnych przypadkach nawet przegrywamy całą grę.

W początkowej fazie rozgrywki praktycznie balansujemy na krawędzi bankructwa i należałoby czym prędzej powiększyć nasze konto, choćby tylko dlatego, że później będzie to niezwykle trudne. Otóż, jeśli podczas potyczki pozyskamy (czyt. odbijemy) co najmniej 10 monet, da nam to szansę pomnożenia naszego kapitału – do wyboru mamy: Prize Fight lub Bonus Round.

Prize Fight polega na zaatakowaniu nowego terytorium i walce z kolejnym rywalem, o wiele lepszym od swoich poprzedników. Zwycięstwo premiuje się tutaj podwójnym bonusem, jest więc o co, a raczej o kogo, bić się.

Bonus round to bardziej pewna, chociaż nie aż tak dochodowa forma walki – bez walki. Próba ma miejsce na podbitym już terytorium i nie wymaga zakupu wojownika, ale polega na odbiciu jak największej liczby latających monet w określonym czasie



(30s plus około 3s za każdą monetą powyżej wymaganych 10). Średni dochód z Bonus Round to 20 pieniążków, chociaż w sprzyjających warunkach (skoczny i szybki elf, duży zapas czasu...) nawet dwa razy tyle.

Ponieważ wybranemu wojownikowi należy zapewnić jak największą energię (najlepiej 99), na wybór pomiędzy Prize Fight a Bonus Round powinien mieć wpływ stan naszego konta. Im bliżej dolnej granicy wielokrotności (50), tym bardziej oplaca się zakupić wojownika, aby toczył boje.


Trochę odmiennymi zasadami rządzi się zabawa, jeśli grają ze sobą dwie osoby. Ponieważ możemy wybierać spośród 6 wojowników, a nie tylko trzech, różnice między nimi, wynikające ze skuteczności ich ciosów, są bardziej wyrównane.

Dodatkowe informacje o występujących w grze wojownikach znajdują się w ramce (charakterystyka postaci).

Przemysław Ściarski








NIE TRZEBA TUTAJ NICZEGO ROZUMIEĆ GĘBACH, CZĘSTOWAĆ ICH Z GLANA, PAZOŁADKACH. I CO? NIE WYSTARCZYŁO!



ELFMANIA

Renegade 1994
Zręcznościowa
Amiga

Grafika		95%
Dźwięk		85%
Grywalność		85%
Pomysł		95%
Ogółem		90%

KOBIETA - ANALIZA FIZYKO-CHEMICZNA.

WŁAŚCIWOŚCI FIZYCZNE:

- A) POWIERZCHNIA ZWYKLE
POKRYTA WARSTWĄ
BARWNIKÓW.
B) WRZE I ZAMARZA BEZ
WYRAŻEJ PRZYCZYNY.
C) TOPI SIĘ, PO JEJ WŁA-
ŚCIWYM POTRAKTOWA-
NIU.
D) GORZKA, JEŚLI UŻYWAĆ
JEJ NIEWŁAŚCIWIE.
E) ZNAJDOwana POD RÓŻ-
NYMI POSTACIAMI, OD
CZYSTEGO METALU DO
POSPOLITEJ RUDY.

Testy:

- a) Czysty egzemplarz przybiera
odcień różowy, jeśli jest od-
kryty w naturalnej postaci.
b) Zielenieje, jeśli obok niej
znajduje się lepszy izotop.
c) Wysoce niebezpieczna w nie-
doświadczonych rękach.
d) Niemożliwa jest posiadanie
więcej niż jednego trwałego
izotopu.

Tekst anonimowego autora, popularny wśród
odbiorców BBS-ów - red.

Temat:

Analiza Chemiczna

Przedmiot badań:

Kobieta

Symbol:

Ko

Odkryta przez:

Adama

Waga atomowa:

Średnia oczekiwana 59
a.j.m. (atomowych jedno-
stek masy), ale znane są
izotopy od 50 do 80 a.j.m.

Występowanie:

Nadwyżki ilościowe w ob-
szarach zurbanizowanych

Właściwości chemiczne:

a) Wykazuje duże powi-
nowactwo ze złotem (Au),
srebrem (Ag), platyną (Pt),
szlachetnymi i półszlachetnymi
kamieniami i minerałami.

b) Zdolna do absorbowania
wielkich ilości drogich substan-
cji.

c) Może samorzutnie eksplo-
dować, jeśli pozostawić ją
samą w obecności mężczy-
zny.

d) Nierozpuszczalna, ale jej
aktywność wzrasta po nasą-
czeniu etanolem (alkoholem
etylowym).

e) Ulega naciskowi tylko we
właściwej płaszczyźnie krystalo-
graficznej.

Zastosowanie:

- a) Element wysoce dekora-
cyjny, szczególnie w samo-
chodach sportowych.
b) Przedstawicielka silnych re-
duktorów pieniędzy.
c) Pomocna przy wypoczywa-
niu.

REKLAMY TV

- Jaki jest związek między proszkami do
prania, a telewizyjnymi reklamami pro-
szków do prania?

- Przy pomocy proszków robi się pranie
brudnej bielizny, a przy pomocy reklam
robi się ludziom wodę z mózgu.

- Kto jest najlepszym part- nerem kobiety?

- Dzięki reklamom TV wiemy już, jak
wygląda życie w raju. Wszyscy jeżdżą tam
RENAULT CLIO („prosto z raju”) i jedzą
batoniki BOUNTY („smak raju”).

- To zależy. Przy zlewozmywaku jej
najlepszym przyjaciele jest SUNLICHT,
przy innych sprzętach kuchennych - Pan
PROPER, w łazience - WC PICKER, w
łóżku - COCO LINO. A tak w ogóle, naj-
pewniejszym partnerem jest PZU.

Bożenka chce karmić
- Jak robić karmienie do domu pranie
to wolam go walcem do domu
- A ja nie mam czasu na wyprawy do
war bliźniaczych proszkiem GIGANT SUPER!
- Oczekuję właśnie proszkiem ORION
SUPER!
- Ma tak niewiele, opakowanie, a
można prać prać prać...

NA TELEWIZYJNE REKLAMY

to nie widać
to telewizja

RADA DLA GOSPODYNI

Gdy ci proszku VIZIR zabraknie,
zostaw pranie na słońcu
- na pewno wyblaknie.

NA BRYŻĘ EXTRA

Czysta oszczędność
i czyste pranie,
ale tylko... na ekranie.

NA PERSIL COLOR

Nic się nie przebarwi i nie wyblaknie nic.
Tylko, czy to prawda, czy na wodę pic?

tete

TIPS & TRICKS

Trata-ta-tataaaa!

Uroczyste zagrały trąby i piszczały. Miłośnicy gry Civilization doczekali się powołania Klubu Cywilizacji! Prowadzona na łamach „tete” agitacja na rzecz KC powiodła się tylko częściowo. Nadeszło mniej listów niż się spodziewaliśmy, ale i tak – zaczynamy! Mamy nadzieję, że KC dotrwa do przynajmniej takiego jubileuszu, jakiego doczekał się KMF. Tak, tak, galaktyczni „misjonarze” – to już dziesiąty odcinek Waszej ulubionej bajki, a końca nie widać – wszak rodzi się druga część Frontiera...

Chętnych do Nagrody Głównej „tete” nadal nie brakuje, mimo że obcięto jej cztery zera! Zbieracze tipów, tych najlepszych i najciekawszych, walczyście teraz „tylko” o 300 złotych, ale tak „twardych”, że raczej nikt z Was nie pamięta mocniejszego złotego. W lutym częścią tej kwoty podzielią się **Przemek Ścier-ski** z Katowic i **Sebastian Kwidziński** z Bolszewa.

Autorom propozycji do „tete”, naskrobanych nieczytelnym charakterem pisma, przypominamy – nie doczekacie się publikacji! Również nie mogą na to liczyć Ci, którym nie chce się sprawdzić, czy znalezione przez nich typy nie były jeszcze publikowane w Gamblerze.

W grudniowym zbiorze tipów ukryłem najłatwiejszą w historii „tete” fałszywkę – tip do nie istniejącej gry: **KENTUCKY FRED CHICKEN**. Odgadły tylko 54 osoby na 117. Tym razem szczęście w losowaniu gier komputerowych, ufundowanych przez **IPS Computer Group**, mieli: **Grzegorz Chełstowski** (Ostrołęka), **Maciej Frik** (Międzyzdroje) i **Dawid Spyra** (Sosnowiec). Tylko jeden szperacz, Marcin O. z Tomaszowa Lubelskiego, nie brał udziału w losowaniu (próbował trafić fałszywkę serią kartek). Natomiast **Przemek K.** i **Paweł P.** przeprosili za nieczystą grę w październiku – tak trzymać! Typowania ukrytej w bieżącym zbiorze tipów fałszywki nadsyłajcie na kartach pocztowych do 20 lutego 1995 r., liczy się data stempla pocztowego!

col. Mutator

PRAKTYCZNE PORADY CZYLI RATUJ SIĘ JAK KTO MOŻE

indeks

Trata-ta-tataaa!	35	KARATE KID 2 (Amiga)	43	ROLLING THUNDER (Amiga)	46
MASTER OF MAGIC (IBM PC)	39	LEANDER (Amiga)	43	ROTOX (Amiga)	46
7 GUEST (IBM PC)	40	LEMMINGS 2 (Amiga)	43	R-TYPE (Amiga)	46
AGONY (Amiga)	40	LIONHEART (Amiga)	43	RUBICON (Amiga)	46
ARABIAN NIGHTS (Amiga)	40	LOTUS 3 (Amiga)	43	SCOOBY & SCRAPPY DOO (Amiga)	46
ASTERIX (Amiga)	40	MAD BOMBER 2 (Amiga)	43	SHADOW OF THE BEAST 3 (Amiga)	46
ATOMIC ROBOKID (Amiga)	40	MAD DOG MCCREE (IBM PC)	43	SHADOW WARRIOR (Amiga)	46
BACK TO THE FUTURE 2 (Amiga)	40	MAGIC LAND DIZZY (Amiga)	43	SHINOBI (Amiga)	46
BATTLE SQUADRON (Amiga)	40	MAGIC MARBLES (Amiga)	43	SILENT SERVICE (Amiga)	46
BATTLE VALLEY (Amiga)	40	MAGIC POCKETS (IBM PC)	43	SILK WORM (Amiga)	46
BEAVERS (Amiga)	40	MANAGER (Amiga)	43	SKY NIGHT (Amiga)	46
BIO CHALLENGE (Amiga)	40	MANIC MINER 1 i 2 (Amiga)	44	SUPSTREAM (Amiga)	46
BLUES BROTHERS (Amiga)	40	MASTER NINJA (Amiga)	44	SLY SPY (Amiga)	49
BLUES BROTHERS (Amiga, IBM PC)	41	MCDONALD LAND (Amiga)	44	SPINDIZZY WORLDS (Amiga)	49
BODY BLOWS (IBM PC)	41	MEGA-LO-MANIA (Amiga)	44	STORMBALL (Amiga)	49
BOMBER BOMB (Amiga)	41	MEGA TWINS (Amiga)	44	STORMLORD (Amiga)	49
BONANZA BROS (Amiga)	41	MENACE (Amiga)	44	STREET FIGHTER 2 (Amiga)	49
BUNNY BRICKS (Amiga)	41	MICKEY MOUSE (Amiga)	44	STUNTS (IBM PC)	49
CAESAR (Amiga)	41	MONTHY PYTHON (Amiga)	44	SUPER CARS (Amiga)	49
CATCH'EM (Amiga)	41	MOONSTONE (Amiga)	44	SUPER SPACE INVADERS (Amiga)	49
CAVERUNNER (Amiga)	41	MORTAL KOMBAT (IBM PC)	44	SUPER WONDERBOY (Amiga)	49
CHAMPIONSHIP MANAGER 93/94 (Amiga)	41	NAVY SEALS (Amiga)	44	SWORD OF SODAN (Amiga)	49
CHIPS CHALLENGE (Amiga)	41	NEVERMIND (Amiga)	44	SYNDICATE (Amiga)	49
COSMIC PIRATE (Amiga)	41	NEW YORK WARRIORS (Amiga)	44	TEARAWAY THOMAS (Amiga)	49
CRAZY SUE (Amiga)	41	NEW ZEALAND STORY (Amiga)	44	TEST DRIVE 3 (IBM PC)	49
CRAZY SUE 2 (Amiga)	41	NICKY BOOM (Amiga)	44	THUNDERBLADE (Amiga)	49
DARK POWER (Amiga)	41	NIGHT SHIFT (Amiga)	44	THUNDERBURNER (Amiga)	49
DEATH TRACK (IBM PC)	41	NINJA SPIRITS (Amiga)	44	THUNDERJAWS (Amiga)	49
DEEP CORE (Amiga)	41	OPERATION THUNDERBOLT (Amiga)	44	TITUS THE FOX (Amiga)	49
DESERT STRIKE (Amiga)	42	OSCAR (Amiga 1200)	45	TITUS THE FOX (IBM PC)	49
DRAGON SCAPE (Amiga)	42	OVERKILL (Amiga 1200)	45	TOP SECRET (Amiga)	49
DYNABLASTER (IBM PC)	42	PANG (Amiga)	45	TORVAK THE WARRIOR (Amiga)	49
DYNASTY WARS (Amiga)	42	PENGO 2 (Amiga)	45	TOTAL RECALL (Amiga)	49
F-29 RETALIATOR (IBM PC)	42	PINBALL MAGIC (Amiga)	45	TRAILBLAZER (Amiga)	50
FANTASTIC WORLD DIZZY (Amiga)	42	PIT-FIGHTER (Amiga)	45	TRAPS'N'TREASURES (Amiga)	50
FULL CONTACT (Amiga)	42	POPULOUS 2 (Amiga)	45	TURBO OUTFUN (Amiga)	50
GODFATHER (Amiga)	42	POPULOUS 2 (Atari ST)	45	TV SPORTS: BASKETBALL (Amiga)	50
GOLDEN AXE (IBM PC)	42	POWER (Amiga)	45	ULTIMA VII (IBM PC)	50
GREMLINS 2 (Amiga)	42	POWERMONGER (Amiga)	45	WAR ZONE (Amiga)	50
HADES NEBULAR (Amiga)	42	PRINCE OF PERSIA (Amiga)	45	WINTER CHALLENGE (PC)	50
HAWKEYE (Amiga)	42	PUTTY (Amiga)	45	WWF Wrestling (Amiga, IBM PC)	50
HISTORY LINE 1914-18 (Amiga)	42	REBEL ASSAULT (IBM PC)	45	X-Wing (PC)	50
HUDSON HAWK (Amiga)	42	RESOLUTION 101 (Amiga)	46	Zany Golf (Amiga)	50
INCREDIBLE MACHINE (IBM PC)	42	RETURN OF THE JEDI (Amiga)	46	Zool (Atari ST)	50
INTERLOCK (Amiga)	42	ROAD BLASTERS (Amiga)	46	Zool 2 (Amiga)	50
Ishar (Amiga)	43	ROBIN HOOD (Amiga)	46	WINGS OF FURY (Amiga)	50
JAMES POND (Amiga)	43	ROBOCOP 2 (Amiga)	46		
JUMPING ZONE (Amiga)	43	ROBOCOP 3 (Amiga)	46		

Witajcie leszczel! To już dziesiąte wydanie Klubu Maniaków Frontiera! Zbliża się rocznica!

DAREK STRIKES BACK

To już siedemsetpięćdziesiąt trzecia i ostatnia część serialu produkcji brazylijskiej „Niewolnica Isaura”...

„Statki o pojemności 1-111 ton (blue, green, magenta, red) atakują przeważnie trzy po kolei, zaś od 112 do 300 ton i wyżej (orange, yellow, grey, white) – pojedynczo.

Sposób na zaliczenie misji typu „Photograph costam...”

Lecimy do celu jak najbliższej (planety). Gdy zaznaczymy cel (oznaczony „a”), a następnie zbliżymy się na odległość 300 km – w naszą stronę zaczną wylatywać statki ochrony. Należy zagrać szybko grę, ustawić hiperskok na planetę, która znajduje się pomiędzy tą, a tamtą, gdzie mamy powrócić, lecieć w stronę planowanej bazy dość szybko (bo gdy polecimy wolno to pojawi się strasznie dużo statków wroga). Gdy będziemy na wysokości ok. 50 km pstrykamy tak że trzy razy kamerą i robimy szybki skok w nadprzestrzeń (po sprawdzeniu, że misja została wykonana). Jeśli chodzi o sam skok, to można go wykonywać do wysokości nie mniejszej niż 12000 m, zaś zdjęcia można robić już z wysokości 50 km do 12 km.

Jeśli chodzi o bombardowania, to robimy podobnie jak wyżej, z tym że rakiety nuklearne „dopadną” celu, gdy odpalimy je z wysokości 15 tys. km.”

Commander Darek, Słupsk, Facece.

WYNURZENIA PANA CHENIA

„Opoluyten 45-761, 29.09.3294 r.

Siedzę w tej dziurze już drugi tydzień i czekam na jakiegos typu, aby zwerbować go na statek. Poprzedniego musiałem wywalić, bo towar mi podkradał, skubaniec. Odgrzązał się biedaczyna, niech lepiej uważa. Niewolnicy w ładowni żrą narkotyki i zaczynają się burzyć – szlag by to trafił, same straty!

Ludzie! Taki numer jak ostatnio, nie zdarzył mi się od czasów Elite. Zrobił mi się „miss jump” (skok najpiękniejszej? he, he, he) i wpakowało mnie w inną galaktykę i na dodatek jeszcze w sam środek gniazda krwiożerczych Thargoidów [IMHO* to nie byli Thargoidzi skoro nawet autor gry twierdzi, że w tej części ich nie ma – Traktor]. Tak mi złoili skórę, że musiałem się escapsulować. Ale do rzeczy – uważajcie na przesyłki cywilne, za które płać, podejrzanie wysokie sumy. Wziąłem ja taką jedną, za którą wstrętna baba (uhhh, jak ją dorwać!) płaciła 3300 papierów. Poleciałem z tym tałatajstwem do ostatniej dziury w galaktyce – tam, gdzie komputery stacjami szczekają (z zimna). Nieraz w czasie długiej drogi do celu nagabywały mnie stada bounciarzy – chcieli ze mnie pieczone zrobić, łobuziaki. Doleciałem więc ja w końcu do tej grudy wyschniętego szlamu, wylądowałem, baba (uhhh, jak ja jej nienawidzę!) odebrała paczkę i powiedziała:

– Ani mi się widzi płacić, ty jeleniu! I tyle ją było widać. Oby ją pokreśli!

A teraz kilka uwag (być może nieswieżych, ale dorwałem Wasz galaktykownik zupełnie przypadkiem: barman w knajpie na Beta Hydri używał go jako podstawek pod kufle z megapiwem (bezczelny). Przygrzałem mu z pulsera prosto w ten jego zarośnięty hydriański pysk. Towarzycho dokoła jakby tylko na to czekało – zaraz wszyscy zaczęli prać się po mordach – jak w filmach o Dzikim Zachodzie galaktyki. Jak to się skończyło – nie wiem, bo zgarnąłem z szybki dwa Gamblerzy (to były dwa ostatnie wydania) i wybiegłem przedkro do knajpy, aby się na patrol policji nie napatoczyć, bo i tak mam u nich przekopane za szmugiel.

– Warto zainstalować sobie Radar Mapper – po uruchomieniu pokazuje, co to za niegrzeczny dziubaszek (a raczej w czym i z czym) wypycha się w celowniki oraz ewentualnie, jaka nas czeka nagroda, gdy osmalimy mu skrzydła.

– Jak smalić skrzydełka, to z grubej rury. Odpowiednim do tego zajęcia narzędziem jest 30 MW Mining Laser – i niedrogi (w stosunku do innych o tej mocy), i skuteczny z daleka (kilkanaście

kilometrów) na tyle, że jest czas na wyciągnięcie ręki po towar z ładowni pechowego nieopierzeńca.

– Na Formalhaucie lubią roboty. Jak się poczeka, to w ogłoszeniach są oferty kupna do ok. 2000 papierów za sztukę (przebitka 3-5-krotna, zależy jak się kupi). To dla tych, co nie lubią szmuglować.

– Autopilot przy dokowaniu (na planecie lub stacji orbitalnej) jest bardzo grzeczny, gdy czas nastawi się na maxa. Nie zdarzyło mi się jeszcze nigdy, aby w takiej sytuacji kopytnać o coś (dla autopilota) nieoczekiwane (odpukać, ale – nie śmiej się dziadku z cudzego wypadku).

– Używanie klawiszy kursora z Shiftem powoduje przesuwanie mapy o jeden sektor.

– Dwukrotne kliknięcie na gadżecie powiększenia (na mapie układu) zbliża nas radykalnie do wybranej planety bądź stacji orbitalnej.

– Ogólnie rzecz biorąc, to róbcie często SAVE, SAVE, SAVE i jeszcze raz SAVE, na początku róbcie SZMUGIEL, SZMUGIEL i jeszcze raz SZMUGIEL, a potem będzie Was stać na uczciwe zarabianie pieniędzy (he, he, he – jak w prawdziwym życiu – pooglądajcie sobie Wiadomości czasami).”

Commander Canalia vel Conner O’Crool, Opoluyten 45-761.

WARS WITA WAS

„Oto mój trick na zarobienie forsy:

Musisz mieć statek choćby o średniej ładowności (ogólnie ok. 100 ton lub wyżej). Mnie ten trick udało się zrobić na Cobrze Mk III. No, więc znajdź jakiś dobry trakt handlowy np. Vequess i Facece. Z Vequess zabierz (czyt. kup) co najmniej 2 tony Luxury Goods lub Slaves (dla ww. systemów; dla innych weź to, co na jednym z nich jest rzadkie i na co jest zapotrzebowanie w biuletynie). Skocz na Facece (lub inny wybrany system), ząrzyj do biuletynu. Jeśli ktoś potrzebuje jakiegos towaru, który masz na pokładzie, to jest to Twój szczęśliwy dzień! Nic nie sprzedawaj palantom z ogłoszenia, tylko idź do sklepu. Sprzedaj 1 tonę tego towaru, wróć do biuletynu, a potem znowu do sklepu. I co? A więc właśnie w sklepie jest dokładnie 65 535 ton towaru, na który jest zapotrzebowanie! Teraz ogołoć swój statek, tzn. sprzedaj wszystkie upgrade’y łącznie z silnikiem. Kup full towaru w sklepie i sprzedaj go po dwukrotnie wyższej cenie w biuletynie.”

Commander Gunner, Topaz, Facece.

UPRASZA SIĘ O PRZYSYŁANIE AMERYKAŃSKICH BILETÓW PŁATNICZYCH

tylko i wyłącznie z portretem Prezydenta Franklina. Paczki z zawartością prosimy przysyłać pod adresem redakcji z dopiskiem „FRONTIER”.

Wasz Ziutek

Imię Traktor II Jr.

* IMHO – moim skromnym zdaniem (In My Humble Opinion)

Cywilizariusze wszystkich krajów, łąćcie się!

Klub CIVILIZATION

Czekaliśmy, czekaliśmy na stos korespondencji do Klubu Cywilizacji i doczekaliśmy się... paczuski listów. Dziękujemy i za to! Jeśli później wystarczy listów, aby dało się z nich sklecić sensowny kącik klubowy – to przeżyjemy. W przeciwnym wypadku – rysunek pogrzebowy KC został już przygotowany...

Ale do rzeczy! Uprzejmie przypominamy, że skoro Klub Cywilizacji ma inicjały KC (jeśli nie wiecie, co to było KC, to zapytajcie rodziców), przeto członków Klubu (czyli dowcip o działaczu PZPR: członek wysunięty z ramienia na czolo...) nazwiemy Towarzyszami, w skrócie Tow. Nie wiecie dlaczego?!

Przysyłałście zasadniczo dwa rodzaje listów – typy oraz przepisy na szybkie ukończenie gry. Zanim zabierzecie się do produkcji następnych, przeczytajcie Proklamację KC KC.

Komitet Centralny KC (KC KC): Sekr. Ilczuk i Sekr. Warzecha

Proklamacja KC KC.

Towarzysze! Zanim coś napisiecie – pamiętajcie, że Cywilizacja jest grą, w której NIE MA PROSTYCH REGUŁ, a jedyną zasadą gry jest: tak postępować, aby nie dać się puścić bez gaci, w jakiegokolwiek sytuacji. Czekamy na cztery rodzaje Waszych listów:

1. TIPY, UWAGI i PORADY – tylko naprawdę dobre. Czytajcie uważnie to, co już zostało napisane, nie powtarzajcie się – i tak nie wydrukujemy, bo col. Mu-tato-r nie puści (i słusznie). Polecamy Wam lekturę numerów Gamlera: 1/94 (str. 27–28) oraz 3/94 (str. 36–37), gdzie Sekr. Ilczuk nakreślił to i owo na temat gry. Jeszcze jedna ważna sprawa: NIE UWAŻAMY za „tipa” chwytu, który jest opisany w grze (w menu, civilopedii itp.). To musi być naprawdę coś oryginalnego. Niech będzie mało sztuczek, ale ciekawych.

2. PYTANIA – jeśli coś wyda się Wam intrygujące, piszcie! Odpowiemy w miarę możliwości. UWAGA: choćbyśmy byli nie wiem jakimi ekspertami, nie jesteśmy WSZECHWIEDZĄCY! Poza tym nie na wszystkie pytania można udzielić sensownej odpowiedzi.

3. CIEKAWOSTKI – np. rekordy, cuda-buraki, śmieszne historie, hasła do konkursu itp. Prosimy uważnie zastanowić się przed przysyłaniem byle czego – ludzie, dwie żyły ziota obok miasta (na przykład) to nic nadzwyczajnego! Ale osiem żył – to byłaby bomba roku! Liczymy na Wasze wyczucie.

4. PROBLEMY DO DYSKUSJI – co chcielibyście ujrzyć na naszych łamach? Możecie, oczywiście, wymyślać nam od palantów lub geniuszy, ale to nie ma sensu. KC – to nie jest nasza reklama, ale Wasz kącik. Przynajmniej tak go sobie wyobrażamy i mamy nadzieję, że Wy też.



W tej rubryce odpowiadamy na Wasze listy. Uwaga: Nie wszystkie listy, które nadeszły do tej pory, zostały wykorzystane w tym odcinku.

Halo Tow. Hrycyk z Łęborka – dziękujemy za Twój wykres, ale Sekr. Ilczuk wydrukował już podobny w Gamblerze 1/94. Poza tym ogólna uwaga do autorów wykresów – rysujcie wyraźnie, na białym papierze, czarnym pisakiem lub dobrym długopisem. A przecież macie komputery, to może od razu narysujcie mapki w programie graficznym, jako GIF, PCX, IFF/LBM, GEM/IMG, TIFF.

Ludzie listy piszą?

Wszystkie znaki na niebie i ziemi zdają się wskazywać, że żywot Klubu Cywilizacji będzie burzliwy, jednak niezbyt długi. Po prostu nie otrzymaliśmy tylu listów, ilu można się było spodziewać. Przynudzenie o zapisanie do KC pojawia się często, jednak do kontynuacji Klubu to nie wystarczy. Owszem pomysły spodobał się CAŁEMU Komitetowi, a to z powodu składek, które mieliby płacić wszyscy członkowie KC. Zdobyte fundusze zostałyby wykorzystane w zbożnym (zgodnie z nową nomenklaturą) celu. Konkretnie mielibyśmy na myśli cel ZBOŻOWY, oczywiście z zakaską. Niestety, nasza propozycja spotkała się z godnym ubolewania brakiem zrozumienia naczałstwa. Z tego też powodu, członkami KC mogą zostać tylko takie osoby, które będą aktywnymi korespondentami Klubu.

Prosimy (po raz kolejny) o podawanie w listach imienia i nazwiska, dokładnego adresu oraz typu posiadanego komputera. Jeżeli ktoś nie życzy sobie, aby pod tekstem zostało podane jego nazwisko, niech podpisuje się pseudonimem. Jednak nawet w takim wypadku powinien podać swoje dane osobowe (wyłącznie do naszego użytku), aby jego list nie czekał w kolejce na przeczytanie.

Po co informacja o typie posiadanego komputera? To proste. Po pierwsze, może się okazać, że wersje programów różnią się między sobą. Z własnego doświadczenia wiemy, że tak jest w rzeczywistości. Po drugie, nie nie obiecujemy, ale może pojawią się jakieś nagrody (np. w postaci gier komputerowych – tych droższych, oczywiście) dla najlepszych korespondentów. Szczytem doskonałości byłaby sytuacja, gdy wszyscy podawaliby jeszcze informację o tym, do jakiego poziomu gry odnoszą się ich rady czy doświadczenia...

Na koniec drobna uwaga do listów, które otrzymujemy. Piszcie wyraźnie i nie łączyć do tekstu „szkiców wyjaśniających” (zainteresowani będą wiedzieli, o co chodzi...).

Proste pytania...

Tow. Paweł Kosiński z Łukowa przysłał do nas list z ciekawymi

pytaniami (w imieniu KC odpowiada Sekr. Warzecha, a pytania dotyczą wersji na PC).

Tow. PK: W pewnym piśmie o grach napisano, że miasto może mieć 50–60 jednostek handlu, czy to możliwe?

KC: Możliwe. Miasto powinno być jak największe (korzystając ze wszystkich pól naokoło). Wszędzie, nawet na morzu (!), trzeba położyć tory kolejowe. Daje to (przeciętnie) jakieś 40 strzałek, przy wykorzystaniu wszystkich pól. Trzy dobre szlaki handlowe – to 10–20 strzałek. Specjalne zasoby (zięto, rybki, gemy) – jeszcze więcej. Wybudowanie Kolosa (Colossus) dodatkowo powiększa nasz handel (o jedną strzałkę na każdym polu).

Tow. PK: Czy koleje zwiększają handel w republice (jak napisano w Civilopedii)? Pole z dwiema strzałkami po wybudowaniu kolei ma nadal dwie, dlaczego?

KC: Kolej zwiększa handel. Jest to wzrost o 50%, zaokrąglany w dół. W Civilopedii napisano, że to zwiększenie jest obliczone PRZED efektem wywołanym przez republikę (czyli dodaniem jednej strzałki w wyniku posiadania ustroju republikańskiego). Zatem pole mające pierwotnie jedną strzałkę uzyskuje półtorę, w wyniku zbudowania kolei (po zaokrągleniu w dół, jest to nadal jedna strzałka). Następnie republika dodaje do tego swoją strzałkę. W praktyce kolej nie poprawia handlu na polach, przed jej wybudowaniem mających dwie strzałki. Zauważ, że tereny bogatsze (np. w zięto) uzyskują wyraźną poprawę handlu w wyniku zbudowania kolei.

Tow. PK: Co z Cywilizacją 2?

KC: Ma się podobno pojawić w połowie 1995 r. Tym razem gra będzie się zaczynała na Alfa Centauri...

Uwagi „głupiego palanta”

Tow. Łukasz Skrzypczak z Cieszyńska (mam nadzieję, że nie przekreślił nazwiska) napisał:

„Pisze tam [w recenzji gry Kolonizacja, Gambler 11/94 – red.] niejaki gostek Maciej Warzycha i chrzani, że jest ekspertem od CIVILIZATION. Stałmy w szranki, koleś. Without trików zrobiłem miasteczko 39 (ogólnie moja cywilizacja liczyła 169 mln ludzi), a w końcowym podliczeniu uzyskałem 158% i pierwsze nazwisko wśród najlepszych. W pełni zdaję sobie sprawę z mojego chamstwa i drobnościzności, lecz chciałbym wymienić doświadczenia z kimś lepszym od gostka, który twierdzi, że jego najlepsze miasteczko to 12, a przejście gierki na Warlordzie nie jest możliwe, bo komputer nie mówi mu, gdzie ma postawić miasto. Moja reakcja była wprost proporcjonalna do głupoty tego palanta – do tej pory z moim kumplem (tu nazwisko kumpla – red.) vel Don Kichot, który podobno ma coś wspólnego z Ninją i RAF-em (proszę o potwierdzenie) nabijamy się z tego palanta. Poza tym przeszedłem gierkę na wszystkich poziomach i teraz mam ochotę podzielić się z klubem CIVILIZATION swoimi doświadczeniami.”

[Dalej następuje część informacyjna, zawierająca przepisy na rozegranie dobrej, zdaniem autora, gry – red.]

Odpowiedź Sekr. Warzechy:

Po pierwsze, w recenzji Kolonizacji napisałem, że BYŁEM ekspertem w Cywilizacji – co oczywiście wcale nie znaczy, że jestem najmądrzejszy! Po prostu, KIEDYŚ miałem ambicję bicia rekordów i eksploatowałem grę bardzo intensywnie. Szybko jednak zrozumiałem, że w tej grze liczy się myślenie, a nie procenty. Coś niecoś potrafie, coś niecoś wiem, coś niecoś mogę doradzić – to wszystko. Jeśli sądziłeś, że lubię się nadymać – przykro mi, ale Cywilizacja uczy raczej pokory i rozważli, a nie pieniactwa. Masz rację pisząc, że nie gram na Warlordzie. Przeszedłem wszystkie poziomy, jak i Ty, i od tej pory uznaję jedynie Chieftaina lub Emperora. Nie lubię półśrodków.

Od razu przejdę do Twojego zasadniczego pytania: to ciekawe, że można (podobno) zamienić Phalanx na Mech. Inf... Nikt z moich znajomych nie zetknął się z takim zjawiskiem. Oczywiście w dokumentacji gry również o tym ani słowa. Na pewno pomyślisz, że jesteśmy palantami, bo nie potrafimy wyjaśnić, jakie klawisze trzeba wcisnąć, aby tego cudu dokonać – o ile w ogóle to prawda... Obawiam się jednak, że nie masz racji – granie w Civilization nie polega na małym sprawdzaniu wszelkich kombinacji klawiszy w poszukiwaniu buraków lub na grzebaniu w zapisanych stanach gry. To po prostu sztuka myślenia i zachowywania się W KAŻDEJ SYTUACJI.



Wydał się, że nie do końca o tym wiesz, bo dajesz rady, które są TYLKO wyrazem Twojego stylu gry i niczego więcej. Pierwsza uwaga – 100% na naukę na początku gry – jest bez zarzutu. Reszta, co najmniej dyskusyjna. Przeczytałem Twój list do końca i z przykrością zauważyłem, że grasz bardzo skromnie, ślizgasz się po powierzchni i nie masz pojęcia o jej intensywnym (ale nie mordobiciowym!) rozgrywaniu. Szkoda!

Miastem 39 nie zażyłeś mnie, bo mam prawie taki sam rekord: 40/39 – też bez trików. Ale miasto 39 – to po prostu dobre położenie (często sprawa przypadku, a nie planowania) i cierpliwe czekanie na jego wzrost – to nic nadzwyczajnego. Bardziej do mnie przemówiłby wynik punktowy, a nie liczba ludności (udało Ci się osiągnąć moje wyniki sprzed dwóch lat).

Masz ciekawy rekord (158% – 169 mln), zapewne na Emperze. Grasz na Amidze, a ja na PC. Z tego co wiem, gra na Amidze różni się od PC poziomem trudności, podobno jest nawet łatwiejsza. Zakładam jednak, że jest tak samo trudna i gotów jestem ze wstydem przyznać, że pobijeś mój rekord! Niestety, w dół – brakuję Ci bowiem 105%...

Piszesz, że udzieliś wyczerpującej odpowiedzi na „cywilizacyjne” pytania. Zatem małe zadanie od głupiego palanta. Spróbuj, jako miłośnik wielkich miast, opracować algorytm (np. w formie tabeli), który pozwoli obliczyć, gdzie na danym kontynencie należy założyć miasto – tak, aby było (w pełni rozkwitu) największe – i który to algorytm potrafił bezbłędnie przewidzieć, jaką wielkość będzie miało to miasto.

Mitego grania

Maciek Warzecha

PS Twoja Amiga zapewne dostanie sraczki, kiedy jej powiesz, że nie będzie Kolonizacji na Amigę! Z nieoficjalnych rozmów kolegów z Amiga Magazynu, prowadzonych z przedstawicielami MicroProse, wynika, że firma ta obraziła się na Twój komputer. Podobno UFO ma być ostatnią grą MicroProse na Amigę. Mam jednak nadzieję, że nasi rozmawiali tylko z palantami... KURDE!



Tutaj publikujemy Wasze typy. Czasem pozwolimy sobie skomentować je. UWAGA! Za treść tipów KC nie odpowiada! Jeśli chcecie, abyśmy sprawdzali wszystkie (czasem zupełnie zwirowane) pomysły, to musicilibyście do każdego tipa załączać krzynekę piwa (najlepiej płynnego zboża) na pokrycie kosztów operacyjnych...

Tip 1.

Aby wystrzelić raketę należy zbudować tylko 5 części: 1 SS Module (obojętnie jaki), 1 SS Component (obojętnie jaki), 3 SS Struktural. Raketa doleci za 130 lat na Alpha Centauri. Z większą liczbą części lot bardzo by się przedłużył.

KC: Zwiększenie liczby silników skraca czas lotu.

Kilka rad dla początkujących (i nie tylko).

a) Gdy nastawisz się na pokojowy rozwój, przejdź jak najszybciej do REPUBLIKI. Stracisz trochę swobody, dzięki przejęciu władzy przez senat republiki, ale zaczniesz się rozwijać kilkakrotnie szybciej niż w Despotyzmie czy Monarchii.

b) Warto na początku (przynajmniej w moim odczuciu) ustawić maksimum funduszy na rozwój nauki. Zmienisz te ustawienia, gdy będziesz musiał utrzymywać budowle w miastach.

c) Jeżeli lubisz spokój wybierz Amerykanów, grozi Ci tylko kontakt z Aztekami lub odwrotnie. A w Ameryce będziesz miał dość miejsca na rozwój.

KC: Dotyczy to grania z opcją EARTH.

d) Przy pomocy pierwszych zbudowanych setlersów zakładaj nowe miasta, a nie pracuj przy irygacjach – to możesz robić później.

e) Warto mieć pewien zapas dyplomatów (miasto nie utrzymuje dyplomatów), na wypadek, gdy będzie trzeba komuś ukraść wynalazek (opcja Steal Technology).

f) Również warto produkować zapas karawan, gdyż mogą znaczenie przyspieszyć budowę cudów świata. Myślę, że najpotrzebniejsze to: Copernicus Obs., Darwin Voyage, Great Library, Apollo Program, Manhattan Project. Grając w Republice lub Demokracji także: Pyramids i Women Suffrage.

g) Warto mieć (szczególnie w późniejszym rozwoju) „wolnych”

setlersów, gdyż potrzebni będą przy oczyszczaniu środowiska.

Nadesłał Tow. SCORPION – Amiga (Ustron)

Tip 2.

Problemem jest irygacja, zalesienie i budowa sieci transportowej. Teren można zirygować, zalesić lub zbudować drogą w ciągu jednej tury. Setlersa należy normalnie ustawić na budowę, a na końcu tury „obudzić” go, czyli kliknąć myszą na setlersie a następnie na ramce, która się pojawi. „Obudzonego” setlersa kierujemy do pracy, którą wykonywał poprzednio, następnie znowu go odznaczamy itd. Robimy to tyle razy, ile tur jest potrzebnych na zirygowanie, zalesienie, zbudowanie kopalni lub drogi. Tip działa na Amidze i PC.

Nadesłał Tow. Marcin Włodarczyk (Paczków)

KC: Użyteczne, ale zalecam tylko w wyjątkowych sytuacjach (np. pilne usuwanie zanieczyszczeń przy mieście nie mającym już wolnych zapasów żywności), natomiast nie polecam w zwykłej grze – korzyść nie taka wielka, natomiast ile żmudnej roboty!

Tip 3.

Jeżeli wcisniesz Alt i wpiszesz 1234567890qwertyuiopasdfghjkl lub 123456789qwertyuiopasdfghjkl albo 123456789qwertyuiopas – to po najechaniu na miasto wroga będziesz mógł zmieniać jego zasiewy, sprzedawać budowle oraz zmieniać kwalifikacje obywateli.

Nadesłał Tow. Paweł Dylowicz „Lord” – PC (Oborniki Śląskie)

KC: Nie działa w nowszych wersjach gry (sprawdzaliśmy na PC).

Tip 4.

Poprawka do tipa z „tete” 8/94. Komputer nie wybiera cywilizacji losowo. Wybierana jest cywilizacja leżąca o trzy lub cztery pozycje pod tą, na której wcisnęliśmy Esc.

Nadesłał Tow. Wojciech Brzeziński (Kraków – N. Huta)

KC: Tipów nie zamówionych redakcja nie zwraca. Jeśli komuś bardzo zależy na dokładnym sprawdzeniu tipa, niech dołączy do każdego krzynekę piwa... jako opłatę manipulacyjną.



Wicie jak wyglądają gazety w Cywilizacji? Wicie, że nad tytułem jest jakiś nagłówek? Jest trochę takich nagłówków wymyślonych przez producentów, ale łatwo można je zmienić na własne. Ogłaszamy, pod tym znacznikiem, konkurs na zabawne nagłówki (treść dowolna, byle czytelnie napisana). Nasz przykładowy pomysł:

Nic nie uciszy myszy, nawet chwila ciszy!

Pamiętajcie, że hasła muszą się w całości mieścić w nagłówku cywilizacyjnej gazety. To mają być hasła (cywilizacyjne VA-RIA'kowo), a nie opowieści dziwnej treści.



Przysyłajcie opisy (najlepiej udokumentowane zapisanym stanem gry) jakichś superciekawych bajerów, np. dziwnie położonych miast, zabawnych wydarzeń (albo błędów komputera w rodzaju zdobytego w 3000 BC nieprzyjacielskiego miasta produkującego... bombowce! – fakt autentyczny, widziałem na własne oczy – Sekr. Warzecha). Nie silcie się na sztuczną oryginalność, przysyłajcie tylko to, co naprawdę ciekawe. Jeden list na trzy miesiące wystarczy. Spójrzcie na znaczek tego kącika – to ma być BOMBA!



Z pewną taką nieśmiałością zamierzamy ogłaszać Wasze rekordy cywilizacyjne. Jednakowoż, w dobie bezwstydного grzebania w plikach gry, niektóre „rekordy” można wyprodukować bez wielkiego wysiłku. Chcecie, to przysyłajcie nam swoje wyniki (czas zakończenia gry, liczba ludności, największe miasto, liczba Future Tech. itp.). Przy okazji, jeśli zamierzacie przysłać rekord, który ma być poważnie potraktowany (np. do jakiejś oficjalnej cywilizacyjnej Księgi Guinnessa), to spróbujcie udowodnić nam, że to nie jest podróbka z przerabianiem gry. Ciekawe, czy ktoś wymyśli jakiś test na sprawdzenie wiarygodności

rekordów? Proponujemy na początek wynik z listu Tow. Skrzypczaka - Amiga: Największe miasto - 39/39.

Szkoda, że nie podaś, na jakim poziomie i w jakich okolicznościach (np. jakie są pola naokoło miasta, produkcja przemysłowa, handel itp.).

UWAGA: Sami dobrze wiecie, że zdarzają się miasta, które np. na 40 mają za małą produkcję żywności, ale na 39 - za dużą. W takim wypadku nazywamy te miasta 40/39, co oznacza, że liczba mieszkańców będzie się w nich cyklicznie zmieniała: 40-39-40-39 itd. Uwzględniając ten prosty sposób zapisu dla oznaczania wielkości swoich miast. Proponuję miasta o zerowym bilansie żywnościowym oznaczać podobnie. Dla przykładu, Tow. Skrzypczak zarzucił mi posiadanie maksymalnego miasta o wielkości 12/12. (Sękr. Warzecha)

Pamiętajcie, że dobra gra NIE POLEGA na rekordach, ale na dojściu do takiego doświadczenia, aby radzić sobie w KAŻDYCH okolicznościach. Nie wszystko złoto, co się świeci! Jeśli macie do wyboru głupie granie na rekord lub mądre granie dla własnej satysfakcji - wybierzcie to drugie. Choć wydaje mi się, że każdy Towarzysz musi przejść przez tę chorobę wieku dziecięcego (granie dla rekordów).



ABC to nasza propozycja, czyli teksty obok Cywilizacji: notki historyczne, biograficzne, etc. Chcecie? A może jednak wolicie same listy i typy? W każdym razie, jeśli coś Wam się podoba lub nie - piszcie! KC jest dla Was, nie dla nas.



Pharos - latarnia morska, a właściwie początkowo wieża, została wzniesiona na niewielkiej wysepce w pobliżu Aleksandrii. Obecnie jest to półwysep. Zaprojektował ją, na polecenie faraona Ptolemeusza II Filadelfosa, Sostratos z Knidos. Budowana była w latach 285-278 p.n.e. Wysokość jej wynosiła ok. 100-120 m (wg innych źródeł 130-140 m). Wyglądem przypominała nieco warszawski PKiN: masywny taras i trzy coraz węższe wieże, nałożone kolejno na siebie (dolna kwadratowa o przekroju 50 m, środkowa ośmioboczna 30 m i górna okrągła 25 m). Na samym szczycie znajdowała się rzeźba Heliosa, boga słońca. Podobno zasięg światła latarni wynosił aż 56 kilometrów! Pharos zaliczana jest do siedmiu cudów starożytnego świata.

W Cywilizacji występuje jako cud Lighthouse, który dodaje jedno pole do ruchu jednostek morskich przed wynalezieniem nawigacji. Od momentu wynalezienia nawigacji jej rolę przejmują Magellans Expedition. (Sękr. Ilczuk)



Tutaj będziemy publikować najgłupszy, naszym zdaniem, list lub tip. Knot miesiać!

„Przedstawiam sposób, dzięki któremu można łatwo ukończyć grę. Oto on: na początku gry zniszcz wszystkie potężniejsze cywilizacje zostawiając tylko jedną, najsłabszą. Dokoła miast tej cywilizacji roztaw swoje oddziały tak, żeby obce wojsko nie mogło wyjść z miasta. Następnie zawrzyj z tą cywilizacją pokój i nie zrywaj go, jeśli ona (cywilizacja) tego nie zrobi. W ten sposób można spokojnie dotrzeć aż do podróży kosmicznych, czyli do końca gry. Przez ten czas możesz handlować z obcą cywilizacją lub wymieniać swoje wynalazki na jej.”

Nadesłał Tow. Piotr Rodak (Lublin)

KC: Niby prawda. Istnieją jednak jeszcze przynajmniej dwa sposoby umożliwiające SZYBSZE i ŁATWIEJSZE ukończenie gry:

1. Można zniszczyć jeszcze tę ostatnią cywilizację i gra będzie ukończona!
2. Metoda błyskawiczna - należy skorzystać z przycisku (na obudowie komputera) opatrzonego niekiedy napisem Reset.
3. Co do wynalazków: ta cywilizacja nie będzie miała nic ciekawego do zaoferowania - chyba że od razu przeznaczył 0% na naukę!



Uprzejmie zawiadamiamy Was, że pojawiła się już w sprzedaży Kolonizacja! Niniejszym, z niekłamną przyjemnością informujemy, że jesteśmy gotowi odpowiadać na Wasze pytania dotyczące tej produkcji firmy MicroProse.

Jacek Ilczuk i Maciej Warzecha

MASTER OF MAGIC (IBM PC)

W poprzednim numerze Gamblera (1/95) opublikowaliśmy dokładny opis gry Master of Magic. Pozostawiliśmy Wam radość samodzielnego odkrywania kilkuset czarów (zresztą sam program dość dokładnie je tłumaczy). Dzisiaj jednak, z myślą o osobach zagubionych nieco w gąszczu magii, opiszemy działanie kilkunastu ważnych zaklęć - redakcja.

Magia ogólnie dostępna

Awareness - zastosowanie tego czaru pozwala na ujawnienie na mapie wszystkich wrogich i neutralnych miast.

Detect Magic - po rzuceniu tego czaru w każdej chwili można sprawdzić, jakie zaklęcia przygotowują przeciwnicy.

Disjunction - niszczy działanie jednego z wrogich globalnych czarów, jednak nie zawsze skutkuje.

Summoning Circle - przenosi magiczny krąg do dowolnie wybranego miasta. Ma to znaczenie, ponieważ wszelkie przyzywane istoty pojawiają się wyłącznie w mieście z magicznym kręgiem.

Magic Spirit - przyzywa ducha, który wysłany do węziów magii będzie pobierał z nich moc.

Magia Śmierci

Dark Rituals - zwiększa moc generowaną przez ośrodki kultu religijnego, ale zmniejsza przyrost naturalny w mieście i powoduje wzrost liczby niezadowolonych mieszkańców.

Wall of Darkness - doskonały czar ochronny dla miasta. Jednostki znajdujące się w mieście chronionym przez Mur Ciemności nie mogą być atakowane z dystansu (bronią i działaniem magii).

Drain Power - osłabia moc wrogości maga, można go pozbawić w ten sposób zdolności rzucania czarów.

Lycanthropy - zwykła jednostka zostaje przemieniona w oddział wilkołaków.

Black Sleep - wróg zasypia na czas trwania walki. Nie broni się, nie porusza i nie atakuje. Czar ten nie działa na potężniejszych przeciwników.

Black Channels - poprawia cechy jednostki.

Zombie Masters - każda zabita jednostka wroga zmienia się w zombie, stające po stronie maga, który zastosował ten czar.

Animate Dead - przywraca do życia własny lub wrogi oddział.

Death Wish - wszystkie jednostki wroga na obu planetach muszą obronić się przed tym czarem bądź giną.

Eternal Night - cały świat zostaje poddany wpływowi czaru Darkness.

Pestilence - zsyła plagę na wrogie miasto, w każdej turze populacja miasta maleje.

Magia Natury

Change Terrain - umożliwia zmiany ukształtowania terenu (góry zamienia na wzgórza, lasy na pola itp.).

Transmute - umożliwia zmianę charakteru kopalń (np. żelazo na złoto).

Nature Awareness - tak jak Awareness, ale odkrywa całą mapę i pokazuje położenie wrogich jednostek.

Path Finding - oddział potraktowany tym czarem zyskuje zdolność wędrówki w każdym terenie za cenę 1 punktu ruchu.

Web - gęsta pajęczyna omota wroga. Nie może wykonać ruchu, ale może bronić się przed atakiem.

Earth to Mud - spory obszar miejsca walki zmienia się w bagno. Każda jednostka może się ruszyć tylko o jedno pole.

Magia Czarodziejska

Phantom Warriors - pozwala na wezwanie w czasie bitwy oddziału wojowników. Żaden zwykły oddział wroga (czyli nie potwory), nie mający odporności na iluzję, nie ma najmniejszych szans w walce z fantomowymi wojownikami.

Floating Island - kreuje wyspę, która może posłużyć do przewożenia wojsk przez morza.

Wind Walking - jednostka, na którą rzucono ten czar, zyskuje zdolność latania i, co najważniejsze, zabierania ze sobą innych oddziałów.

Counter Magic - bardzo ważny czar bitewny. Powoduje, iż przeciwnik nie jest w stanie używać magii w czasie walki.

Enchant Road - zmienia drogi normalne w drogi magiczne,



podróż po których nie zabiera punktów ruchu.

Spell Blast – jeżeli wrogą czarodziej jest w trakcie rzucania czaru, to zastosowanie Spell Blast zmusi go do rozpoczęcia pracy na nowo.

Spell Binding – odbiera czar globalny wskazanemu czarodziejowi i jego działanie przekazuje rzucającemu czar.

Supress Magic – likwiduje wszystkie czary globalne przeciwników.

Flying Fortress – unosi fortecę czarodzieja ponad chmury. Od tej chwili mogą ją atakować tylko wojska latające.

Time Stop – zatrzymuje czas, wrogie oddziały tracą możliwość ruchu.

Magia Życia

Just Cause – zwiększa siawę czarodzieja, a więc, co za tym idzie, tempo zgłaszania się bohaterów i najemników.

Planar Seal – uniemożliwia podróże pomiędzy Myrrorem a Arcanusem. Jest to czar globalny, działanie którego można zlikwidować tylko zaklęciem Disjunction.

Incarnation – przyzywa świetnie wyszkolonego bohatera.

True Sight – daje odporność na ataki iluzji.

Invulnerability – odporność na ciosy.

Crusade – wzrasta stopień doświadczenia jednostek. Skumulowanie działania tego czaru i zdolności Warlords może spowodować awans armii do stopnia championa.

Prosperity – wydatnie zwiększa dochody miasta.

Mass Healing – uzdrawia za jednym zamachem wszystkie oddziały biorące udział w bitwie.

True Light – zwiększa zdolności oddziałów na czas walki. Czar Heavenly Light – to udoskonalona wersja True Light. Dla Maga Śmierci podobne będą Darkness i Cloud of Shadow.

Magia Chaosu

Chaos Rift – atak na miasto, zarówno na znajdujące się w nim jednostki, jak i budynki. O wiele silniejsza odmiana tego czaru to Call the Void.

Shatter – likwiduje zdolności ataku i obrony u przeciwnika, jednak rzadko działa.

Doom Mastery – wszystkie nowo tworzone wojska nabywają automatycznie ekstra umiejętności.

Wall of Fire – otacza miasto ścianą ognia, każda jednostka chcącą przez nią przejść, odniesie obrażenia.

Flame Strike – jeden z niewielu czarów bitewnych, pozwalających na jednoczesne uderzenie we wszystkie wrogie oddziały.

Corruption – zamienia jeden obszar na mapie w absolutną pustynię (niszczy jakąkolwiek produkcję). Zlikwidować skutki tego czaru potrafią jednostki posiadające zdolność Purify.

Meteor Storm – czar globalny. Od chwili rzucenia go, wszystkie jednostki wroga przebywające poza miastami będą atakowane przez deszcz meteorów.

Immolation – jednostka zyskuje zdolność ogniowego ataku, który poprzedza walkę wręcz.

Warp Wood – pozbawia wrogich kuszników, łuczników i procarzy możliwości ataku na odległość.

Jacek Piekara

7 GUEST (IBM PC)

Cała gra jest bardzo skomplikowana i zawiera wiele zagadek, które mogą sprawiać problemy, ale jest na to rada.

Gdy nie będziesz mógł rozwiązać zagadki, udaj się do biblioteki (w grze). Tam zajrzyj do książki i przeczytaj odpowiedź, przewróć kartkę i już za chwilę znajdziesz się w komnacie, w której miałeś rozwiązać problem. Ponownie zagraj i tak jak poprzednio udaj się do biblioteki. Powtórz serię czynności trzy razy, a zagadka będzie rozwiązana.

Działaj na wszystkie zagadki, z wyjątkiem ostatniej, którą trzeba rozwiązać samodzielnie, aby ukończyć grę.

Piotr Frąckowiak (Poznań)

AGONY (Amiga)

Podczas gry wpisz hasło FANTASY. Teraz klawiszami [F1...F5] zmieniasz rodzaj broni.

Michał Kubicki (Starachowice)

ARABIAN NIGHTS (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz SIMEON, teraz klawiszem [Tab] włączasz następny poziom.

Artur Stolorz (Imielin)

ASTERIX (Amiga)

Naciśnięcie klawisza F7 regeneruje energię.

Sebastian Kwizdiński (Bolszewo)

ATOMIC ROBOKID (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz TUESDAY14TH.

Michał Kubicki (Starachowice)

BACK TO THE FUTURE 2 (Amiga)

Aby otrzymać nieśmiertelność, zatrzymaj grę i sprawdź, które z podanych haseł jest prawdziwe:

THE ONLY HEAT THING TO GO

Sebastian Kwizdiński (Bolszewo)

THE ONLY NEAT THING TO DO

Artur Stolorz (Imielin)

BATTLE SQUADRON (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz hasło ELECTRONIC.

Michał Kubicki (Starachowice)

BATTLE VALLEY (Amiga)

Wpisz hasło ROGER MELLIE THE MAN OF TELE – zostaniesz nieśmiertelny.

Sebastian Kwizdiński (Bolszewo)

BEAVERS (Amiga)

Jeśli wpiszesz BIGGIBIB, to klawiszami:

F2 – przełączasz się na następny poziom,

Space Bar – stajesz w dowolnym miejscu danego poziomu.

Paweł „Macho” (Łęczna)

BIO CHALLENGE (Amiga)

Zatrzymaj grę (klawiszem Esc) i teraz klawisz [G] przenosi do następnego etapu gry.

Sebastian Kwizdiński (Bolszewo)

BLUES BROTHERS (Amiga)

Na trzecim etapie gry jest kapeluszyk – to ekstra życie.

Michał Kubicki (Starachowice)

BLUES BROTHERS (Amiga, IBM PC)

Podczas wybierania bohatera napisz HOULQ. Następnie w trakcie gry jednocześnie naciśnięcie klawisza [Space Bar] i cyfry odpowiadającej numerowi danego poziomu przeniesie Cię do niego. Kiedy uzbierasz 100 płyt, dostaniesz dodatkową jednostkę energii.

Krzysztof Badura (Zielonki k. Krakowa)
Tomasz Łuczyński (Warszawa)

BODY BLOWS (IBM PC)

Jeżeli walczysz jako Ninja, przytrzymaj dłużej klawisz Shift – na pewien czas staniesz się niewidzialny.

Tomasz Łuczyński (Warszawa)

BOMBER BOMB (Amiga)

W czasie gry naciśnij klawisz [H] – otrzymasz nieśmiertelność.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

BONANZA BROS (Amiga)

Wpisz LOCK THE TARGET i naciśnij Fire. Teraz powinno się pokazać ukryte przedtem menu.

„Portos” (Szczecin)

BUNNY BRICKS (Amiga)

Wciśnij klawisze: [Alt], [Ctrl], [prawy Shift]. Teraz klawiszem [N] zmieniasz etap, a naciśnięcie [L] funduje dodatkową piłkę. Jeśli wciśniesz klawisze: [T] + [1...5] to przejdziesz do wybranego świata. Jeśli chcesz zobaczyć coś extra – wciśnij klawisze: [oba Amiga] i [Ctrl].

„Portos” (Szczecin)

CAESAR (Amiga)

Zamiast muru dookoła miasta, możesz zbudować studnie, najlepiej podwójny pierścień. Teraz masz barbarzyńców z głowy.

Tomasz Doroz (Łódź)

CATCH'EM (Amiga)

- 02 – DINOSAUR
- 03 – UMBRELLA
- 04 – MOSQUITO
- 05 – AIRFORCE
- 06 – ALLIANCE
- 07 – AMERICAN
- 08 – ANACONDA
- 09 – ANCIENTS
- 10 – ANTELOPE
- 11 – BABBNASN
- 12 – ASTEROID
- 13 – BADLANDS
- 14 – BAMBOOZL
- 15 – BARBECUE
- 16 – BAREFOOT
- 17 – BASEMENT
- 18 – BEERBIRD
- 19 – BETRAYAL
- 20 – BACKSIDE
- 21 – TAILGRAB
- 22 – BONEHEAD
- 23 – CAREFREE
- 24 – CARNIVAL
- 25 – CAULDRON
- 26 – CONCRETE
- 27 – CRAWFISH
- 28 – DANDRUFF



- 29 – DELIRIUM
- 30 – DOMINION
- 31 – EGYPTIAN
- 32 – FISHHOOK
- 33 – FOOTSTEP
- 34 – FROGNOSE
- 35 – GRANDSON
- 36 – GUNSMITH
- 37 – HANGOVER

Jako kod wpisz hasło: MICHAELA albo AEROBICS.



Przemek Ścierański (Katowice)

CAVERUNNER (Amiga)

Na drugim poziomie wpisz SUB B BOYS. Teraz możesz użyć klawiszy [F1...F3].

„Portos” (Szczecin)

CHAMPIONSHIP MANAGER 93/94 (Amiga)

Wybierz nową grę, następnie opcje: Tranmere i Arrogant, a na koniec – nazwij się Mr Bulgaria.

„Portos” (Szczecin)

CHIPS CHALLENGE (Amiga)

Wpisanie w czasie gry hasła HRC przenosi na następną planszę.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

COSMIC PIRATE (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz GZAIMASEN. Teraz jesteś niewidzialny i możesz wpisać GIMMESHIPx (gdzie x oznacza poziom od A do Z, na który chcesz się przenieść). Czasami sztuczka nie działa.

„Portos” (Szczecin)

CRAZY SUE (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz WIZARDOSPEEDANDTIME. Podczas gry naciśnij klawisze: [1...8] i kursor.

Przemek Ścierański (Katowice)

CRAZY SUE 2 (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz HIRONZMUSJUMPSHOE.

Przemek Ścierański (Katowice)

DARK POWER (Amiga)

- 02 – LILIAN
- 03 – LILITH
- 04 – MARGOT
- 05 – KATRIN

„Portos” (Szczecin)

DEATH TRACK (IBM PC)

Gwałtownie hamując, unikniesz trafienia przez rakietę.

Michał Kubicki (Starachowice)

DEEP CORE (Amiga)

Wpisz I NEED OXYGENE lub I NEED ENERGY, ewentualnie TRAINER MODE.

„Portos” (Szczecin)



DESERT STRIKE (Amiga)

W czasie gry wpisz hasło **HARDCASE** – otrzymasz nieograniczoną ilość amunicji.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)
Miroslaw Gach (Czechowice Śląskie)

DRAGON SCAPE (Amiga)

Wciśnij klawisz [Tab], następnie [Z] i już przeskakujesz poziomy gry.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)
Michał Kubicki (Starachowice)

DYNABLASTER (IBM PC)

Bonus można dostać nie tylko na pierwszej planszy. Wystarczy murek zasłaniający wyjście rozbić jako ostatni na planszy.

Bartosz Kupaj (Bielawa)

DYNASTY WARS (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz **CHEAT MODE**. Teraz naciskanie klawisza F2 przetacza poziomy gry.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

F-29 RETALIATOR (IBM PC)

Jeżeli podczas wykonywania misji zostałeś zestrzelony, to szybko zrób reset komputera. Twoja śmierć nie będzie zapisana.

Tomasz Łuczyński (Warszawa)

FANTASTIC WORLD DIZZY (Amiga)

Jeśli chcesz unieśmiertelnić swojego bohatera – to w tabeli High Score wpisz się jako **IMMORTAL**.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

FULL CONTACT (Amiga)

W czasie gry wpisz **TULEBY** – przejdziesz do następnego etapu.

Artur Stolorz (Imielin)

GODFATHER (Amiga)

Zatrzymaj grę (klawiszem Help) i wpisz hasło **PIZZA HUT**. Otrzymasz nieograniczoną ilość energii.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

GOLDEN AXE (IBM PC)

Aby rozpocząć grę od wybranego poziomu należy jednocześnie nacisnąć klawisz potwierdzający wybór postaci i klawisz odpowiadający numerowi planszy, na której chcemy się znaleźć.

Bartosz Kupaj (Bielawa)

GREMLINS 2 (Amiga)

W High Score wpisz się jako **SINATRA**, a bohater stanie się nieśmiertelny.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

HADES NEBULAR (Amiga)

Wpisz hasło **MONITOR** – dostaniesz nieśmiertelność.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

HAWKEYE (Amiga)

Jeśli zginiesz, to wciśnij klawisz [Del] – wznowisz grę, ale od następnego poziomu.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

HISTORY LINE 1914-18 (Amiga)

Animacje bitew są niezłe, ale ich powolność może po jakimś czasie wkurzyć każdego gracza. Jest na to sposób. Przy zmianie fazy bitwy (przed naciśnięciem F1) użyj klawisza F9 – skróćisz czas trwania animacji, powtórne przyciśnięcie F9 wyłączy animację.

Robert Kostecki (Katowice)

HUDSON HAWK (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz **SCIENCEFICTION**, a otrzymasz nieśmiertelność.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

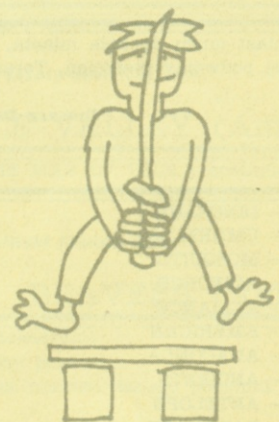
INCREDIBLE MACHINE (IBM PC)

Wpisanie hasła **RHOMBUS** daje dostęp do każdej planszy.

Tomasz Łuczyński (Warszawa)

INTERLOCK (Amiga)

- 02 – LEVELTWO
- 03 – MAINWOOD
- 04 – MANDARIN
- 05 – WIVENHOE
- 06 – GARFIELD
- 07 – STARTREK
- 08 – RELIGION
- 09 – SUNSHINE
- 10 – INDUSTRY
- 11 – FLOATING
- 12 – UNNUENDO
- 13 – SAPPHIRE
- 14 – HEADACHE
- 15 – ROBOTICS
- 16 – TPAURAGE
- 17 – DINOSAUR
- 18 – CATEGORY
- 19 – SPACEMAN
- 20 – INSPIRAL
- 21 – UNIVERSE
- 22 – MULTIVAC
- 23 – BOASTING
- 24 – LAXATIVE
- 25 – LANGUAGE



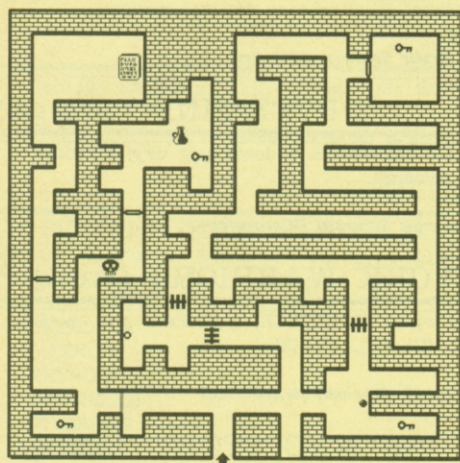
Przemek Ścierski (Katowice)

ISHAR (Amiga)

Mapa labiryntu w Rhudgast:

Na mapie zaznaczone są tylko najważniejsze przedmioty. Pozostałe: żywność, skrzynie ze złotem, czy napoje, odnajdziecie przy okazji, penetrując zakamarki. Dotyczy to też mieszkańców podziemi – zaznaczony jest tylko stwór, który ma stałe miejsce pobytu i nie jest generowany losowo.

Michał Szyk „Mrówa” (Dęblin)



LEGENDA

- ↑ WEJŚCIE
- m klucz do drzwi
- ☠ wróg
- ☞ tablica runiczna
- 🍷 magiczna fiasza
- drzwi
- ⌘ krata
- przełącznik do kraty
- przełącznik-pułapka

JAMES POND (Amiga)

Napisz JUNKYARD i naciśnij [Return] – dostaniesz nieśmiertelność. Natomiast naciskając klawisz [D] otwierasz wszystkie przejścia na danym poziomie gry.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

Jednoczesne naciśnięcie klawiszy [Ctrl] i [Return] powoduje włączenie i wyłączenie osłony, a klawisze [Z] i [M] przełączają poziomy gry.

Artur Stolorz (Imielin)

JUMPING ZONE (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz: I WANT TO GET OUT – otrzymasz nieśmiertelność.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

KARATE KID 2 (Amiga)

Naciśnięcie w czasie gry klawisza [P] przenosi do następnego etapu.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

LEANDER (Amiga)

Napisz hasło LTUS, teraz klawiszami [F1...F5] zmieniasz rodzaj broni.

Michał Kubicki (Starachowice)

LEMMINGS 2 (Amiga)

Jeśli masz problem z ukończeniem jakiegoś poziomu gry, to naciśnij klawisz [Del].

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

LIONHEART (Amiga)

Gdy Valdyn kucnie – zatrzymaj grę. Następnie naciśnij jednocześnie klawisze [Ctrl] i [Help] – otrzymasz nieśmiertelność.

Klawisze funkcyjne F1...F10 przenoszą między etapami (nie zawsze działa).

Mirosław Gach (Czechowice Śląskie)
Paweł „Macho” (Łęczna)

LOTUS 3 (Amiga)

Wpisz jako kod GAMESMART.

Przemek Ścierański (Katowice)

MAD BomBER 2 (Amiga)

Naciśnij F5 podczas czołówki.

Przemek Ścierański (Katowice)

MAD DOG MCCREE (IBM PC)

W grze jest jeden moment, w którym możecie mieć problem z przejściem dalej. W kopalni (Mine), aby nie dopuścić do wybuchu, należy strzelić kolejno do trzech przedmiotów: kilof, lampa naftowa i tabliczka.

Piotr Frąckowiak (Poznań)

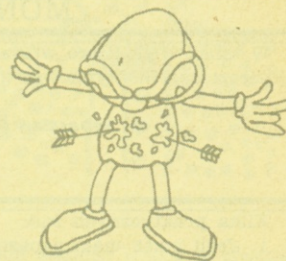
MAGIC LAND DIZZY (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz DIAMONDS AND PEARLS.

Przemek Ścierański (Katowice)

MAGIC MARBLES (Amiga)

- 01 – ADVERTISER
- 02 – EVERYWHERE
- 03 – TOOTHPASTE
- 04 – CONNECTION
- 05 – CLEVERNESS
- 06 – COPYWRITER
- 07 – TELEVISION
- 08 – CIGARETTES
- 09 – COMPLICATE
- 10 – IMPOSSIBLE
- 11 – INTERESTED



Przemek Ścierański (Katowice)

MAGIC POCKETS (IBM PC)

Podczas gry przytrzymaj dłużej Fire w joysticku – otrzymasz superstrzał.

Tomasz Łuczyński (Warszawa)

MANAGER (Amiga)

W menu preferencji najedź kursorem na główną listwę ikon i naciśnij klawisze [Ctrl] i [D]. Teraz Twój zawodnicy mogą przenosić góry, a Ty jesteś bogaty. Możesz też wcisnąć klawisze: D, A, P i G.

Przemek Ścierański (Katowice)



MANIC MINER 1 i 2 (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wcisnij [*] z klawiatury numerycznej.

Przemek Ścierański (Katowice)

MASTER NINJA (Amiga)

Podczas wyświetlania jednego z menu, wcisnij razem klawisze [Shift] i [H].

„Portos” (Szczecin)

MCDONALD LAND (Amiga)

Wpisz hasło SPICY BEANBURGER, teraz możesz nacisnąć klawisz [=] w celu pomnożenia istnień.

Przemek Ścierański (Katowice)

MEGA-LO-MANIA (Amiga)

Klawisz [T] wyłącza komunikaty.

Michał Kubicki (Starachowice)

MEGA TWINS (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz PUNISHYOURMACHINE.

Przemek Ścierański (Katowice)

MENACE (Amiga)

Wpisz XR31TURBONUTTERBASTARD lub XR31 TURBO NUTTER BASTARD i naciśnij klawisze [1...6], aby wybrać poziom. Teraz klawisz [Return] – superbroń.

Przemek Ścierański (Katowice)

MICKEY MOUSE (Amiga)

Wpisz 61315688, teraz możesz użyć klawiszy: [F2...F4].

Przemek Ścierański (Katowice)

MONTHY PYTHON (Amiga)

W tabeli High Score wpisz się jako SEMPRIMI, jeśli zginiesz – będziesz mógł kontynuować grę od poziomu, na którym zginąłeś.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

MOONSTONE (Amiga)

Kilka praktycznych rad:

1. Jeśli masz mało zapasowych żyć, to udaj się do Druidów, ale nie dawaj im żadnego przedmiotu magicznego, tylko kliknij na punktach STR, CON lub END. W ten sposób nic nie stracisz, a zyskasz dodatkowe życie i odnowisz energię.

2. Jeśli potrzebujesz więcej punktów, to po wygranej walce z potworami zostaw im jakiś przedmiot lub pieniądze, a potem wejdź tam jeszcze raz itd.

3. Nigdy nie dawaj pieniędzy magowi w mieście na południu krainy. Zabiera on tylko cenne punkty STR, CON i END.

4. Gdy zbierzesz cztery kamienne części, to udaj się do obiektu w samym środku krainy. Rozpraw się z „Panią Wiatr” i zabierz księżycowy kamień. Teraz poczekaj na pełnię księżyca i idź do Druidów...

Dariusz „HDT” Cierpiał (Blachownia)

MORTAL KOMBAT (IBM PC)

Jeśli nie lubisz walczyć z jakimś przeciwnikiem, możesz go ominąć w następujący sposób. Wybierz go i zanim dotrzesz do Mirror Match, naciśnij klawisz F2. Teraz wystarczy wybrać kogoś pokonanego już przez Ciebie. W ten sposób można mocnego przeciwnika zastąpić słabszym.

Bartosz Kupaj (Bielawa)

NAVY SEALS (Amiga)

W High Score wpisz się jako PSBOYS. Teraz, po rozpoczęciu gry, zatrzymaj akcję i klawiszem [Esc] możesz zmienić poziom.

Artur Stolorz (Imielin)

NEVERMIND (Amiga)

Podczas czołówki wpisz 328GTS, a podczas gry użyj klawisza myszki w celu zmiany poziomu.

Przemek Ścierański (Katowice)

NEW YORK WARRIORS (Amiga)

Na planszy tytułowej wpisz WAISTVICE, a podczas gry naciśnij klawisze: [F1...F10], [T], [G], [H], [F], [S].

Przemek Ścierański (Katowice)

NEW ZEALAND STORY (Amiga)

Podczas czołówki wpisz FLUFFYKIWI. Teraz klawisz Help zmienia poziomy. Jeśli nie zadziała, to po zatrzymaniu gry naciśnij klawisz [M] i wpisz hasło MOTHERFUCKENKIWIBASTARDS.

Przemek Ścierański (Katowice)

NICKY BOOM (Amiga)

Wpisz TRONIX jako password i użyj klawiszy: [F1...F4] i [Del].

Przemek Ścierański (Katowice)

NIGHT SHIFT (Amiga)

W High Score wpisz się jako MPICKLE.

Przemek Ścierański (Katowice)

NINJA SPIRITS (Amiga)

Zatrzymaj grę (klawisz F9) i naciśnij lewy Shift.

Przemek Ścierański (Katowice)

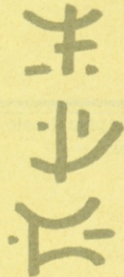
OPERATION THUNDERBOLT (Amiga)

W High Score wpisz się jako WIGAN NINJA, a będziesz miał nieskończenie wiele kontynuacji.

Michał Czekajło (Jelenia Góra)

Hasło EDOMTAEHC daje nieśmiertelność.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)



OSCAR (Amiga 1200)

Wejść do drugiego świata (Horror Level) i gdy poziom się załaduje, popchnij joystick do góry i wciśnij [K]. Teraz naciśnij Fire, aby rozpocząć grę. Klawisz Esc zmienia poziomy.

Przemek Ścierański (Katowice)

OVERKILL (Amiga 1200)

Wpisz w High Score hasło NZL.

Przemek Ścierański (Katowice)

PANG (Amiga)

Podczas oglądania mapy wpisz hasło WHAT A NICE CHEAT.

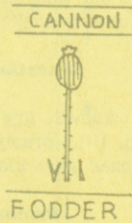
Przemek Ścierański (Katowice)

PENGO 2 (Amiga)

Podaj CHEETAH jako password, a klawisz Help posłuży do zmiany poziomów. Wpisz ULTIMATE, a zobaczysz zakończenie gry.

Teraz kody:

POSTCARD
U2U2U2U2
SILENCIO
NEURONET
REPLOMAN
RIVERGOD
GAUSSIAN
BJORK4U2
BULLROAR
XENOCIDE



Przemek Ścierański (Katowice)

PINBALL MAGIC (Amiga)

Gdy otworzy się przejście do następnego stołu – naciśnij F4.

Przemek Ścierański (Katowice)

PIT-FIGHTER (Amiga)

W czasie gry wpisz hasło LOBSTERS. Teraz klawiszami:

L – kończysz walkę,
C – włączasz ostatnią walkę,
1...0 – przełączasz poziomy.

Artur Stolorz (Imielin)

POPULOUS 2 (Amiga)

Po wpisaniu w zwykłe miejsce kodu ADKITAKDVGZLRGWZ otrzymasz boga o zdolnościach ponadczasowych.

Tomasz Doroz (Łódź)

Przemek Ścierański (Katowice)

POPULOUS 2 (Atari ST)

Aby wywołać błyskawicę bez straty Mana, nanieś kursor na cel, naciśnij przycisk myszy, przytrzymaj klawisz [1] i puść przycisk myszy. Błyskawica będzie trwała, dopóki znowu nie naciśniesz przycisku myszy. Przytrzymaj klawisz F9, aby zwiększyć Mana.

Tomasz Doroz (Łódź)

POWER (Amiga)

Podczas gry wciśnij klawisze:

[Ctrl] i [B]
[oba Shift] i [T]
[oba Alt] i [H]
[oba Amiga] i [S]

Przemek Ścierański (Katowice)

POWERMONGER (Amiga)

Każ swojemu kapitanowi wykonać jakiś oręż. Zatrzymaj grę i zwiększ jej prędkość na maksimum, następnie poczekaj kilka minut. Teraz uruchom grę. Oręż masz już gotowy.

Przemek Ścierański (Katowice)

PRINCE OF PERSIA (Amiga)

Użycie klawiszy:

[Shift] i [K] – zabija strażnika,
[Shift] i [+] – dodaje czas,
[Shift] i [W] – przyspiesza postać,
[Shift] i [T] – dodaje siły,
[Shift] i [L] – zmienia poziomy.

Przemek Ścierański (Katowice)

PUTTY (Amiga)

W High Score wpisz HEADLIKEAHOLE i naciśnij Enter na klawiaturze numerycznej. Klawisze [F1...F10] zmieniają poziomy.

Przemek Ścierański (Katowice)

REBEL ASSAULT (IBM PC)

Etapu łatwe i przyjemne:

Falcon
Anoat
Yuzzem
Brigla
Greedo

Etapu niełatwe ale przyjemne:

Biggs
Kalburr
Mynock
Dagabab
Mimban

Etapu niełatwe i nieprzyjemne:

Ackbar
Formax
Bespin
Kessel
Orgama

Jednak, aby zacząć grę od wybranych etapów, trzeba w trakcie w grywania sekwencji startowej Lucas Arts poruszać joystickiem w następujących kierunkach: Góra + Fire, Dół + Fire, Lewo + Fire, Prawo + Fire. Jeśli usłyszysz wesołe krzyki – to znaczy, że udało Ci się załączyć Cheat Mode. Teraz klawiszem [+] zwiększasz uszkodzenia, klawiszem [-] – zmniejszasz. Możesz także wpisać odpowiednik interesującego Cię rozdziału:

01 – Trening lotników
02 – Trening w polu asteroidów
03 – Planeta Kolaador
04 – Atak niszczyiciela gwiazdnego
05 – Atak Tatooine
06 – Zabawa w polu asteroidów
07 – Imperialne maszyny
08 – Imperialne Walkery
09 – Stormtroopers
0A – Eskortowanie transportu rebelii
0B – Trening Yavin



OC - Atak
OD - Powierzchnia Gwiazdy Śmierci
OE - Scena końcowa
OF - Gwiazda Śmierci

Tomasz Doroz (Łódź)

RESOLUTION 101 (Amiga)

Naciśnij klawisze [Shift] i [A] lub [Shift] i [B].

Przemek Ścierański (Katowice)

RETURN OF THE JEDI (Amiga)

W High Score wpisz DARTH VADER. W czasie gry klawisz F2 przenosi do następnego poziomu.

Przemek Ścierański (Katowice)

ROAD BLASTERS (Amiga)

Wpisz LAVILLASTRANGIATO i użyj klawiszy: [X], [S], [P], [G], [O...4].

Przemek Ścierański (Katowice)

ROBIN HOOD (Amiga)

Podczas gry wciśnij lewy klawisz Alt i wpisz którąś z liczb: 370, 372, 441, 214, 103, 167, 371, 373, 213, 659, 166, 666, 828.

Przemek Ścierański (Katowice)

ROBOCOP 2 (Amiga)

Wciśnij klawisz F3, aby uaktywnić ekran High Score i wpisz tam BAMBOOZULEM. Teraz możesz użyć klawisza Help.

Przemek Ścierański (Katowice)

ROBOCOP 3 (Amiga)

Podczas latania naciśnij prawy klawisz Shift i wpisz hasło MY FRIEND BILL.

Przemek Ścierański (Katowice)

ROLLING THUNDER (Amiga)

Wpisz hasło JIMBABY, a otrzymasz nieśmiertelność.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

ROTOX (Amiga)

Wpisz AARDVARK i naciśnij Return.

Przemek Ścierański (Katowice)

R-TYPE (Amiga)

Wpisz się jako SUMITA w High Score, to otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

Dariusz „HDT” Cierpiał (Blachownia)
Michał Kubicki (Starachowice)
Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

RUBICON (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz THE REAPER. Teraz masz nieśmiertelność, a klawisz [L] po uruchomieniu gry przenosi do następnego poziomu.

Przemek Ścierański (Katowice)

SCOOBY & SCRAPPY DOO (Amiga)

Wpisz qwertyuiopasdfghjklzxcvbnm.

„Portos” (Szczecin)

SHADOW OF THE BEAST 3 (Amiga)

Podczas czołówki wpisz DADDY DRAW THIS FOR ME (potwierdź klawiszem Return). W czasie gry użyj kursorów w celu zdobycia nieśmiertelności.

Przemek Ścierański (Katowice)

SHADOW WARRIOR (Amiga)

Aby pozbyć się wszystkich przeciwników należy wcisnąć [O] na klawiaturze numerycznej.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

W trakcie czołówki gry wciśnij klawisze: [Ctrl], [Esc], [F2], [5], [C], [J], [Help], [V], [prawy Alt], a na klawiaturze numerycznej: [C] i [Enter]. Podczas gry: klawisze [1], [2], [Help] i [Q].

Przemek Ścierański (Katowice)

SHINOBI (Amiga)

Po zatrzymaniu gry wpisz LARSXVIII, a będziesz miał nieograniczony kredyt. Jeśli wciśniesz LMB i wpiszesz LARSXVIII – uzyskasz nieśmiertelność. Możesz również nacisnąć klawisz [L].

Przemek Ścierański (Katowice)

SILENT SERVICE (Amiga)

Jeśli chcesz skutecznie uciec okrętom eskorty, zanurz się na głębokość 250 stóp.

Artur Stolorz (Imielin)

SILK WORM (Amiga)

Na planszy kontrolnej napisz SCRAP 28 – staniesz się nieśmiertelny.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

SKY NIGHT (Amiga)

Na ekranie tytułowym wpisz CHEAT – nieśmiertelność.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

SLIPSTREAM (Amiga)

Wciśnij klawisze: [Help], [I], [A] i [N].

Przemek Ścierański (Katowice)

ENTER to ilustrowany, popularny, wysokokosztowy miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Magazyn **ENTER** adresowany jest do użytkowników różnych komputerów, w szczególności: Atari ST, Commodore Amiga, IBM PC, Macintosh. Także osoby nie posiadające komputera, a zainteresowane tą techniką znajdą w miesięczniku wiele ciekawych materiałów. **ENTER** jest bogato ilustrowany i wydawany na wysokim poziomie edytorskim. Na szczególną uwagę zasługują trzy rubryki pisma:

- ♦ **RAPORT** - w każdym numerze publikowany jest test porównawczy sprzętu lub oprogramowania (np. drukarki, 386-ki, skanery, arkusze kalkulacyjne) dający czytelnikowi wszechstronną wiedzę o oferowanych na rynku produktach;
- ♦ **LABORATORIUM** - nieodłączną częścią miesięcznika są testy sprzętu i oprogramowania publikowane w każdym numerze;
- ♦ **KONSyliUM** - rzecz w polskiej prasie komputerowej dotychczas nie spotykana, czyli porady w formie pytań czytelników i zwięzłych, precyzyjnych odpowiedzi ekspertów (kilka - kilkanaście pytań w jednym numerze).
- ♦ Cena kioskowa: 2,70 zł (27.000 szt)
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 15 zł (150.000 szt), za 12 numerów - 30 zł (300.000 szt).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

PCkurier to informacyjny dwutygodnik (26 wydań rocznie) przeznaczony dla użytkowników komputerów osobistych. Składa się nań kilka bloków:

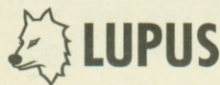
- ♦ **Notes**, czyli zwięzłe notki o wydarzeniach, które miały miejsce, oraz takich, które dopiero nastąpią;
- ♦ **PCinfo**, czyli krótkie informacje o sprzęcie, oprogramowaniu i rynku mikrokomputerowym;
- ♦ **PCmemo** - rozbudowane informacje programów i sprzętu;
- ♦ Znajdująca się zawsze na rozkładówce rubryka **Pro memoria**, w której publikowane są w formie zestawień, tabel itp. funkcje programów, porównania różnych kart, dysków itd. słowem informacje, które nawet jeśli nie są w danym momencie potrzebne, to warto zachować;
- ♦ Dla praktyków, czyli rubryka z różnymi sztuczkami i rozwiązaniami najróżniejszych problemów;
- ♦ I wreszcie: **Gielda**, czyli setki drobnych (gratisowych) ogłoszeń - Kupię, Sprzedam, Zamienię, Dam pracę, Szukam pracy.
- ♦ **PCkurier** ukazuje się od 1989 roku.
- ♦ Cena kioskowa: 1,90 zł (19.000 szt).
- ♦ W prenumeracie taniej: roczna (26 nr.) - 45 zł (450.000 szt), półroczna (13 nr.) - 24 zł (240.000 szt).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

Magazyn **AMIGA** to ilustrowany miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów Commodore Amiga — zarówno dla tych początkujących, jak i dla zaawansowanych, zarówno dla interesujących się oprogramowaniem, jak i tajnikami sprzętu. Część artykułów jest tłumaczeniem z najpopularniejszego na rynku niemieckiego miesięcznika "AMIGA Magazin".

Wśród stałych rubryk czytelnicy znajdą m.in.:

- ♦ **AMIGA Play** — opisy i oceny kilkunastu gier (nowości, ale także ulubionych "kasyków").
- ♦ **Public Domain** — opisy dyskietek najpopularniejszej biblioteki oprogramowania Public Domain — dyskietki Fisha.
- ♦ **Kuferek AMIGI**, czyli Tips&Tricks.
- ♦ Testy sprzętu i oprogramowania.
- ♦ Wszystkie te rzeczy znajdą Państwo na 80 barwnych stronach miesięcznika.
- ♦ Cena kioskowa: 2,50 zł (25.000 szt).
- ♦ W prenumeracie taniej: za 6 numerów - 12 zł (120.000 szt), za 12 numerów - 24 zł (240.000 szt).
- ♦ Wysyłka pocztą gratis!

ZASADY PRENUMERATY



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374 (10.00-16.00)

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.

Zakreśli odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeratę pierwszy raz wstaw X	
PCkurier	13 (240.000,-) 24,- 45,- 26 (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6 (150.000,-) 15,- 30,- 12 (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6 (120.000,-) 12,- 24,- 12 (240.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6 (108.000,-) 10.80,- 21.60,- 12 (216.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6 (120.000,-) 12,- 24,- 12 (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
NET FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 (150.000,-) 45,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 28.02.95 Kupon 2/95		suma:	

Zakreśli odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeratę pierwszy raz wstaw X	
PCkurier	13 (240.000,-) 24,- 45,- 26 (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6 (150.000,-) 15,- 30,- 12 (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6 (120.000,-) 12,- 24,- 12 (240.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6 (108.000,-) 10.80,- 21.60,- 12 (216.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6 (120.000,-) 12,- 24,- 12 (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
NET FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 28.02.95 Kupon 2/95		suma:	

Zakreśli odpowiednią rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę		prenumeratę pierwszy raz wstaw X	
PCkurier	13 (240.000,-) 24,- 45,- 26 (450.000,-)	kwota:	
ENTER	6 (150.000,-) 15,- 30,- 12 (300.000,-)	kwota:	
AMIGA	6 (120.000,-) 12,- 24,- 12 (240.000,-)	kwota:	
GAMBLER	6 (108.000,-) 10.80,- 21.60,- 12 (216.000,-)	kwota:	
Młody Technik	6 (120.000,-) 12,- 24,- 12 (240.000,-)	kwota:	
CADCAM FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
NET FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
UNIX FORUM	6 (150.000,-) 15,-	kwota:	
KUPON WAŻNY DO 28.02.95 Kupon 2/95		suma:	

CADCAMFORUM (dawniej CADforum) to dwumiesięcznik (6 wydań rocznie) przeznaczony dla osób zainteresowanych komputerowym wspomaganiem projektowania (CAD, czyli Computer Aided Design). W piśmie przedstawione są różne systemy CAD - m.in. AutoCAD, LogoCAD, MapInfo... Różne także obszary zastosowań leżą w kręgu zainteresowania pisma: architektura, budownictwo, geodezja, kartografia, mechanika, elektronika i projektowanie obwodów, grafika. Wiele jest informacji praktycznych, nadających się do natychmiastowego wykorzystania (m.in. programy w LISP-ie).

★ **CADCAMFORUM** jest pismem fachowym. Mimo to pismo adresowane jest nie tylko do osób profesjonalnie zajmujących się CAD-em, ale także do wszystkich tych, którzy chcą (choćby wstępnie) poznać temat, dowiedzieć się, jakie w interesujących ich dziedzinach istnieją możliwości stosowania techniki komputerowej. Projektowanie bez komputera to dzisiaj już archaizm.

★ Pismo jest jedynym tego typu wydawnictwem w Polsce (istnieje od 1989 roku).

★ Cena detaliczna (CADCAMFORUM dostępny jest w księgarniach technicznych): 3 zł (30 000 szł).

★ **W prenumeracie taniej: 15 zł (150.000 szł) za 6 numerów.**

Młody TECHNIK to magazyn z ponad czterdziestoletnią tradycją, zajmujący się popularyzacją nauki i techniki. Adresowany jest do osób zainteresowanych nowościami z zakresu techniki, do osób, które chcą poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności.

W każdym numerze znajdziemy:

★ Znakomite artykuły przystępnie prezentujące nowości, wyjaśniające istotę postępu w różnych dziedzinach techniki, tej przez duże T i tej, z którą mamy do czynienia na co dzień.

★ Wiele Działów Hobbystycznych - dla osób, szczególnie interesujących się daną dziedziną wiedzy (matematyka, fizyka, astronomia, historia techniki, pojazdami, fotografią itp.).

★ Informacje dla majsterkowiczów - w części warsztatowej publikujemy materiały dotyczące konstrukcji do samodzielnego montażu, rankingi sprzętu i wyrobów, porady dla miłośników wideo, gier komputerowych, akwariystyki, wędkarstwa itp.

★ Wielbiciele literatury S-F mogą liczyć od czasu do czasu na smakowity kąsek - w MT rozpoczynali swą karierę najwybitniejsi pisarze S-F.

Te wszystkie informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2,50 zł (25 000 szł).

★ **W prenumeracie taniej: 12 zł (120 000 szł) za 6 numerów, 24 zł (240 000 szł) za roczną prenumeratę.**

Gambler to barwny wysokonakładowy miesięcznik poświęcony grom komputerowym i grom video. W każdym numerze kilkanaście opisów, recenzji, nowości, zapowiedzi na bieżące numery.

W każdym Gamblerze występują rubryki:

★ Cover story czyli przekrojowy tekst, przedstawiający wybrany temat.

★ T&T to klasyczne "tips&tricks", tyle że w niespotykanej dawce 16-stronicowej wkładki poświęconej jedynie sztuczkom.

★ Kombinatorzy - każdy numer przynosi coś dla "kombinatorów": galerie, różne konkursy itp.

W Gamblerze znalazło się miejsce także dla nietypowych jak na takie pismo rubryk z pogranicza kultury (video, CD), zgrzyw politycznej ("Co tam panie w polityce") i publicystyki związanej z tematyką komputerową.

Te wszystkie frapujące informacje w dobrej szacie graficznej za jedyne 2 zł (20 000 szł).

★ **W prenumeracie taniej: 10,80 zł (108 000 szł) za 6 numerów, 21,60 (216 000 szł) za roczną prenumeratę.**

Netforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych - od sieci lokalnych LAN, poprzez sieci metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.

★ Czasopismo prezentuje różne ich aspekty, m.in. bezpieczeństwo i ochronę danych, sieciowe bazy danych, protokoły sieciowe, przykłady architektury na styku sieci LAN i WAN. Na łamach Netforum prezentowane są także obszernie przeglądy sprzętu sieciowego stosowanego w różnych ich warstwach (m.in. okablowanie, bridge, routery).

★ Cena kioskowa: 3 zł (30 000 szł).

★ **W prenumeracie taniej: 15 zł (150.000 szł) za 6 numerów.**

UNIXforum jest specjalistycznym dwumiesięcznikiem zajmującym się problematyką systemów wielodostępnych i wielozadaniowych. Pismo jest przeznaczone dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.

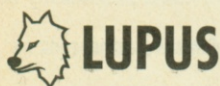
★ W statych działach UNIXforum publikowane są niezależne testy sprzętu i oprogramowania, przedstawione są zintegrowane rozwiązania informatyczne dotyczące np. automatyzacji prac biurowych, aplikacji przemysłowych.

★ Cena kioskowa: 3 zł (30 000 szł).

★ **W prenumeracie taniej: 15 zł (150 000 szł) za 6 numerów.**

ZASADY PRENUMERATY

1. Prenumerata przyjmowana jest na taką liczbę numerów, jaka została przez Państwo zaznaczona na kuponie.
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu z banku opłaconego kuponu prenumeraty.
3. Prenumeratę można także opłacić w siedzibie Wydawnictwa
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie (0-22) 410031 w. 154
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego wypełnienia kuponu.



WYDAWNICTWO/ PUBLISHING HOUSE
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
tel. 410031 w. 128, 154, 415121
fax 410374

Pokwitowanie dla Wpłacającego

zł
słownie

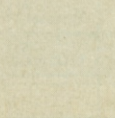
Wpłacający

adres

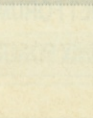
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

odcinek dla posiadacza r-ku

zł
słownie

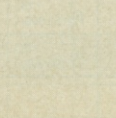
Wpłacający

adres

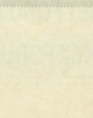
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

Odcinek dla Banku

zł
słownie

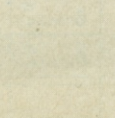
Wpłacający

adres

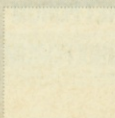
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o.
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30
1599-318121-136
PKO IX Oddział/Warszawa



datownik



podpis przyjm.



opłata zł

SLY SPY (Amiga)

Wpisz kod 007, następnie wystukaj SHAKEN NOT STIRRED.

Przemek Ścierski (Katowice)

SPINDIZZY WORLDS (Amiga)

Przed wybraniem świata wpisz Edit, a będziesz mógł zmajstrować własny poziom.

Przemek Ścierski (Katowice)

STORMBALL (Amiga)

Wpisz LET ME WIN.

Przemek Ścierski (Katowice)

STORMLORD (Amiga)

W czasie ładowania programu należy przytrzymać joystick (do siebie) oraz nacisnąć lewy przycisk myszy i czekać na uruchomienie się gry. Następnie, na początku gry, należy ją zatrzymać (klawiszem Space Bar) i wpisać hasło MNBVC. Otrzymanie nieśmiertelności i nieograniczony zapas czasu.

Po wciśnięciu klawisza [L] – przeskok do następnego etapu.

Dariusz „HDT” Cierpiak (Blachownia)

STREET FIGHTER 2 (Amiga)

Zatrzymaj grę i napisz hasło 7KIDS – walczyć będą ze sobą takie same postacie.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

STUNTS (IBM PC)

Jeśli w czasie jazdy napotkasz na swej drodze dwa stojące betonowe bloki, to ustaw się dokładnie na środku jezdni – przejeżdżesz bezpiecznie.

Tomasz Łuczyński (Warszawa)

SUPER CARS (Amiga)

Wpisanie hasła RICH przelewa 500 tys. USD na Twoje konto.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

SUPER SPACE INVADERS (Amiga)

Wpisz KRIS w Options, a klawisz F1 podczas gry zmienia poziom.

Przemek Ścierski (Katowice)

SUPER WONDERBOY (Amiga)

Wciśnij klawisz [Del] i wpisz BOY. Klawisz [Help] daje super-skok.

Przemek Ścierski (Katowice)

SWORD OF SODAN (Amiga)

W High Score wpisz się jako NANCY, to otrzymasz nieskończoną liczbę żyć.

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)

SYNDICATE (Amiga)

Jeśli cierpisz na brak mamony, a Twój naukowiec wymyśla jakiś pierdoły typu UZI, to nazwij swoją drużynę MARKS TEAM. Teraz Twój agenci, (a właściwie agentki) będą wyposażeni w broń wykonaną wg najnowszej technologii i dostaną trzecią wersję osłon na całe ciało, a naukowcy mogą się udać na emeryturę. Kasy również Ci nie zabraknie (100 000 000) i zaczniesz grę z dowolnego miejsca.

Krzysztof Badura (Zielonki k. Krakowa)

TEARAWAY THOMAS (Amiga)

Wpisz TIMEFLIESLIKEABANANA.

Przemek Ścierski (Katowice)

TEST DRIVE 3 (IBM PC)

Aby ułatwić sobie jazdę, zmniejszamy szczegółowość grafiki ekranowej do minimum (Low – 2 razy klawisz F2) i w ten sposób pozbywamy się drzew.

Bartosz Kupaj (Bielawa)

THUNDERBLADE (Amiga)

W High Score wpisz CRASH. Klawisz Help zmienia poziomy.

Przemek Ścierski (Katowice)

THUNDERBURNER (Amiga)

W czasie gry naciśnij F10 i zacznij szybko kręcić joystickiem.

Przemek Ścierski (Katowice)

THUNDERJAWS (Amiga)

Naciśnij klawisz [S] i prawy przycisk myszy.

Przemek Ścierski (Katowice)

TITUS THE FOX (Amiga)

Podczas gry wciśnij klawisze: [oba Amiga], [C] i [F4].

Przemek Ścierski (Katowice)

TITUS THE FOX (IBM PC)

Uruchom grę przez TITF.TRN – otrzymasz nieśmiertelność.

Michał Kubicki (Starachowice)

TOP SECRET (Amiga)

W High Score wpisz MOOG, a w czasie gry naciśnij klawisz F10.

Przemek Ścierski (Katowice)

TORVAK THE WARRIOR (Amiga)

Wpisz się jako CHEAT, a gdy gra się doczytuje, próbuj wcisnąć klawisze z cyframi – może zadziała.

Przemek Ścierski (Katowice)

TOTAL RECALL (Amiga)

Wpisz w High Score LISTEN TO THE WHALES. W taksówce wpisz JIMMY HENDRIX.

Przemek Ścierski (Katowice)



TRAILBLAZER (Amiga)

Podczas czołówki wciśnij klawisze: [Help], [I], [1] i [2]. Następnie wpisz CHEAT. W czasie gry używaj klawiszy: [F3], [F5], [F6] i [Help].

Przemek Ścierański (Katowice)

TRAPS'N'TREASURES (Amiga)

Na planszy tytułowej (przed włożeniem dyskietki B) wpisz SCAMAGIC. Podczas gry pomaga klawisz [P].

Inny tip polega na wpisaniu podczas gry PKLABAUTERMANNP, co daje jedno dodatkowe życie.

Przemek Ścierański (Katowice)

TURBO OUTRUN (Amiga)

Zatrzymaj grę, naciśnij klawisz F3 i pchnij joystick do przodu. Otrzymasz 10 tys. punktów.

Przemek Ścierański (Katowice)

TV SPORTS: BASKETBALL (Amiga)

Jeśli masz wykonać rzuty osobiste, to poczekaj chwilę – komputer rzuci za Ciebie z celnością 90%.

Paweł „Macho” (Łęczna)

ULTIMA VII (IBM PC)

Wystartuj grę wpisując ULTIMA7 ABCD (ze spacją po ABCD, uzyskaną poprzez przytrzymanie klawisza Alt i wpisanie 255 z klawiatury numerycznej).

Po rozpoczęciu gry:

F2 – menu ułatwień,

F3 – mapa teleportów.

Tomasz Doroz (Łódź)

WAR ZONE (Amiga)

Na każdej planszy są dwa ukryte miejsca, w których strzelając – otrzymujemy dodatkowe życie. W pierwszej planszy miejsca te znajdują się: na samym dole w prawym rogu i za pierwszym drewnianym budynkiem.

Jacek Krysiak (Piotrków Kujawski)

WINTER CHALLENGE (PC)

Jeśli chcesz wysoko skoczyć, to w momencie wybijania się ze skoczni przytrzymaj kursor w dół.

Krzysiek Zawisto (Gliwice)

WWF WRESTLEMANIA (Amiga, IBM PC)

Jeśli chcesz odbić się od bandy, poruszaj joystickiem lewo-prawo.

Krzysiek Zawisto (Gliwice)

X-WING (PC)

Po rozpoczęciu misji wciśnij parę razy ESC – pokaże się menu, które da Ci nieograniczoną ilość amunicji, odporność na zderzenia i niewyczerpaną moc osłon.

Marcin Rychły, „Żabcia” (Racibórz)

ZANY GOLF (Amiga)

Na ostatnim poziomie jest myślnik nora, z której łypią ślepki. Gdy staną się czerwone, wrzuc tam piłeczkę – odkryjesz TAJEMNICĘ.

Rafał Żółciak, „Dzikie Dżony” (Jarosław)

ZOOL (Atari ST)

Na poziomie 13 ukryty jest bonus. By go zdobyć, musisz stanąć przy pierwszej wysokiej ścianie i gdy czas wybił 50, zacząć ją rozważać. Dostaniesz dużo punktów i dwa życia.

Paweł Pietrzak (Łódź)

ZOOL 2 (Amiga)

Aby zmienić etap wcale nie trzeba go kończyć. (...) W menu wpisz BUMBLEBEE, podczas gry musisz jeden raz wcisnąć i przytrzymać przez chwilę RETURN (to taki klawisz ze strzałką skróconą w lewo pod kątem 90 stopni).

Krzysztof Badura (Zielonki k. Krakowa)

WINGS OF FURY (Amiga)

Po wgraniu gry zatrzymaj ją i napisz COLIN (potwierdź klawiszem Enter), teraz klawiszami:

P – ustawiasz liczbę rezerwowanych samolotów (max. 9),

M – włączasz nieskończony zapas amunicji,

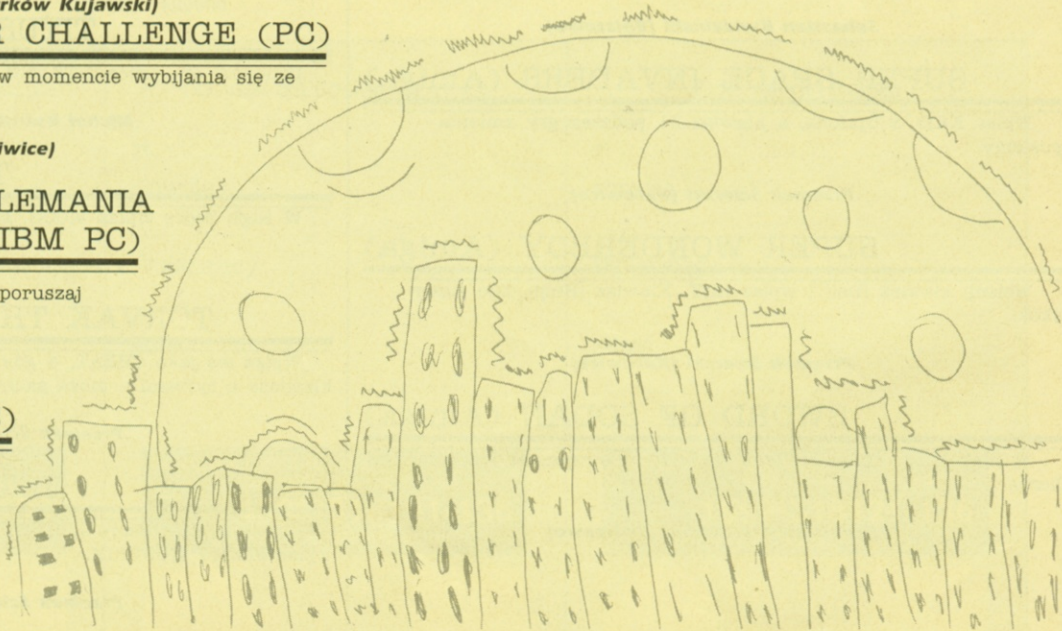
C – zmieniasz uzbrojenie w trakcie lotu,

F – uzupełniasz paliwo w powietrzu,

D – naprawiasz uszkodzenia.

Michał Czekajło (Jelenia Góra)

Sebastian Kwidziński (Bolszewo)



**ZAPRASZAMY DO UDZIAŁU W
II OGÓLNOPOLSKIM FESTIWALU MEDIÓW
I PRODUCENTÓW TELE-AUDIO-VIDEO**

PLAY-BOX '95

**KATOWICE - Spodek
31.03-2.04.95**

Uczestnicy branżowi

- ★ Fonografia
- ★ Video
- ★ Gry komputerowe i TV, programy edukacyjne
- ★ Rozgłośnie radiowe
- ★ Producenci sprzętu Tele-Audio-Video
- ★ Agencje koncertowe i organizatorzy imprez
- ★ Artyści i managerowie
- ★ Prasa branżowa

W programie PLAY-BOX '95:

1. CZĘŚĆ ARTYSTYCZNA

- ★ Koncert galowy TOP '94
- ★ Festiwal video-clipów TOP '94
- ★ Doroczne wyróżnienia branżowe

2. CZĘŚĆ PROMOCYJNO-TARGOWA

- ★ Promocyjna sprzedaż płyt CD, kaset audio i video, gier komput. i TV, progr. edukacyjnych
- ★ „Fonobazar” z udziałem:
- ★ Agencji koncertowych, managerów, artystów, wykonawców, hal koncertowych, Domów Kultury, organizatorów imprez, rozgłośni radiowych (zamknięte dla zwiedzających)
- ★ Ekspozycja sprzętu Tele-Audio-Video
- ★ Akcje samplingowe
- ★ Spotkania z dealerami i zwiedzającymi

3. CZĘŚĆ SEMINARYJNA

- ★ Dyskusje panelowe
- ★ Konferencje prasowe z udziałem mediów
- ★ Spotkania autorskie

ORAZ

- ★ Uroczysta gala
- ★ Ciekawe spotkania

Wszelkie informacje dotyczące warunków uczestnictwa u organizatora

ORGANIZATOR PLAY-BOX '95:

FULLMAX 02-679 WARSZAWA ul. POSTĘPU 12 TEL./FAX (0-22) 43-18-41

43-12-81 w. 275

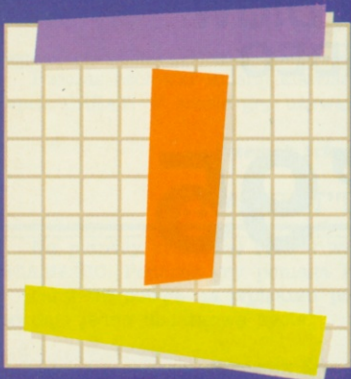
Jeśli nie otrzymałeś karty zgłoszenia udziału pomóż sobie i nam po prostu zadzwoń

ZAPRASZAMY I POZDRAWIAMY

**Dyrektor PLAY-BOX '95
MAREK MACIEJEWSKI**

**Dyr. Artystyczny
WANDA KWIETNIEWSKA**

**Dyr. ds. Marketingu i Reklamy
JOANNA MALINOWSKA-PARZYDŁO**



ACH, TE (Ś)WIRUSY...

CZY BYLIBYŚMY LUDŹMI, CDYBYŚMY NIE POZNALI DOKŁADNIE TEGO, CO LUDZKIE? A NAJBARDZIEJ LUDZKĄ I ZE WSZECH MIAR ULUBIONĄ CECHĄ PRAWIE KAŻDEGO CZŁOWIEKA JEST SKŁONNOŚĆ DO ZŁOŚLIWOŚCI I CHĘĆ SZKODZENIA INNYM. CÓŻ WIĘC SIĘ DZIWIĆ, ŻE WIĘKSZOŚĆ NASZYCH GENIALNYCH WYNALEZKÓW OBRACAMY PRZECIWKO SAMYM SOBIE, NIE WYLĄCZAJĄC ŁYŹKI (MOŻNA WYJĄĆ OKO) I KOŁA (FAJNIE SIĘ NIM ŁAMIE). CZĘSTO SIĘ ZDARZA, ŻE ZAMIŁOWANIE DO AUTODESTRUKCJI UBIERAMY W ŁADNE SŁÓWKA I IDEOLOGIE, A WIELE ŚWIŃSTW WYRZĄDZANYCH LUDZKOŚCI PODPIERAMY NAUKOWYMI TEORIAMİ.

Programistes boni viri, vira male bestiae

Nie stanowi tu wyjątku wspólnie osiągnięcie myśli ludzkiej, czyli tzw. wirusy komputerowe. Wszystko ponoć wzięło początek od dość interesującej gry w wojny rdzeniowe. Ideą tej zabawy jest napisanie programu-wojownika, który działając w specyficznym środowisku pokona inny, podobny program. Język programowania wojen rdzeniowych jest dość ubogi; przypomina nieco assembler, jeśli chodzi o składnię i sposób pisania programu. Wojny rdzeniowe szybko zyskiwały wielu zwolenników, bo jest to gra ciekawa i – mimo pozorów – prosta – wcale nie najprostsza.

Dość szybko kilku fanów wojen rdzeniowych doszło do wniosku, że skoro można napisać „wojownika” walczącego w specyficznym środowisku, to da się także posadzić go w naturalnym środowisku systemu operacyjnego, żeby walczył z uruchamianymi programami. Wystarczy pewna znajomość systemu i języka programowania (najlepiej assembly), żeby napisać prosty i krótki programik robiący różne świństwa. Pomyśl wprowadzono w czyn i tak pojawił się pierwszy „virus”, działający bodajże na komputerach Apple.

Pewnym błędem zafascynowanych swymi odkryciami „nosicieli” pierwszego wirusa było to, że opublikowali jego kod źródłowy i własne przemyślenia na temat możliwości pisania podobnych progra-

mów. Rychło więc znaleźli naśladowców. Przyznać trzeba, że byli to głównie ludzie zaciekawieni bardziej techniką programistyczną niż ogarnięci maniacką złośliwością. Stąd też działalność tych pierwszych wirusów ograniczała się albo do komputera eksperymentatora, albo kilku sąsiednich maszyn, na które wirusy dostały się na przykład przez pomyłkę.

Złośliwców jednak nie zabrakło, więc pomyłki z czasem przerodziły się w działania celowe, aż w końcu okazało się, że największą pomyłką była niewiara w możliwość zdarzania się takich pomyłek. I tak rozpoczęły się czasy programów antywirusowych...

In odore sanctitatis...

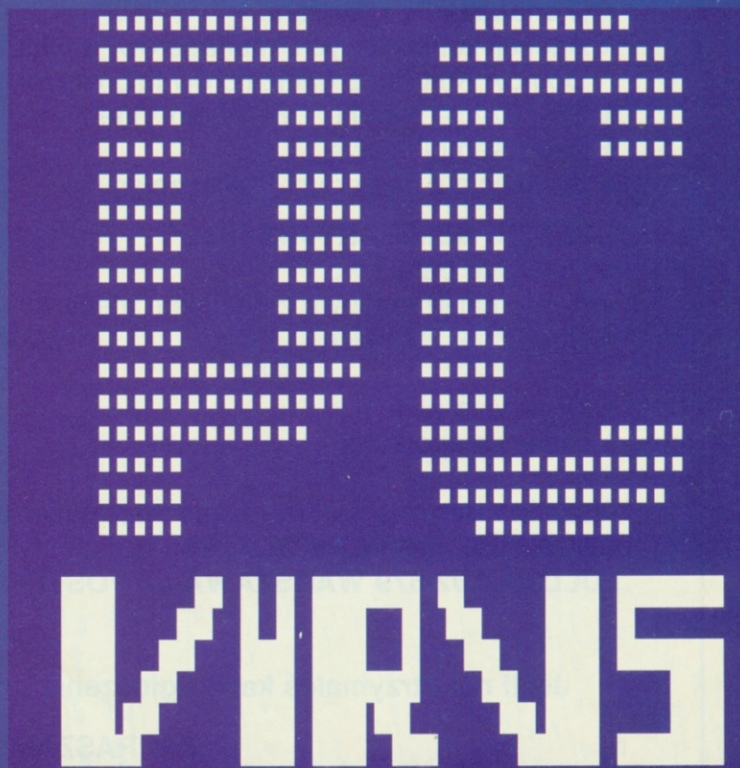
Technika programistyczna postępuje naprzód, a nie można ukryć, że na pewno również dzięki wirusom. Po początkowym okresie bezkarności różnych „hifów” na twardych dyskach, ludzie zaczęli się przeciw nim zbroić. W czasach pierwotnych wykrycie i zatłuczenie robala nie przedstawiało większego problemu. Ale autorzy wirusów nie spali, a w mrocznych korytarzach ich geniuszu kielkowały wciąż nowe i nowe pomysły, jak tu zabezpieczyć swoje wirusiki przeciw programom antywirusowym. Jawność ustąpiła miejsca tajemnicy, a wirusy zaczęły chować się w jakichś mało widocznych zakątkach pamięci operacyjnej i osłaniać tarczą sum

kontrolnych, szyfrów i innych zagadek.

Dlatego w końcu sztuka pisania programów antywirusowych stała się znacznie trudniejsza niż pisanie samych wirusów. Na tyle zaś trudna, że pojawiły się wcale nie odosobnione insynuacje, jakoby antywirusy pisali... autorzy wirusów. Niewątpliwie podejrzania tego typu mają sens, bo programy zwalczające wirusy – mimo iż potrzebne znacznie bar-

dziej od samych wirusów – bez nich byłyby zupełnie zbędne. Zwolennicy teorii spiskowych mają więc rzecz całą jak na talerzu: porozumienie programistów spod znaku kielni i fartuszka, albo rabiego i Bar Micwe, doprowadziło do wydrenowania kieszeni Bogu ducha winnych „gojów”.

Jakkolwiek z tym spiskiem jest, przyznać należy, że dzięki medycznym umiejętnościom software'owych lekarzy duszy kom-



F-PROT



putera, świat uniknął niejednej katastrofy. Dlatego proponuję, aby w tym miejscu Czytelnik minutą ciszy uczcił chwałę antywirusów, co to padły na posterunku zarażone wirusami, których nie znały. Ja natomiast przelecę szybko dysk MKS_Virem, bo się boję, że od tego artykułu coś mi się jeszcze sformatuje...

Habemus viram

No, ja na szczęście – nie. Dlatego, spokojniejszy, ciągnę dalej. Z tymi wirusami trochę jest tak, jak ze straszeniem dzieci smokiem i innymi potworami. „Zainstaluj sobie wodę święconą, bo przyjdzie diabełek i zje Twoje dane... Efekt? Obywatel instaluje jeden program antywirusowy (sprzed dwóch lat) i myśli, że już po wszystkim. Nie będzie wiruska, bo i skąd? Przecież wszystko sprawdzone, oczyszczone i zabezpieczone...

A tutaj – łus! „Missing operating system”. Jak to? Przecież jeszcze wczoraj się butowało?... Wirus?! Niemożliwe, popsulo się, cholera, BIOS wyparował z ROM-u, dyskowski zakręciło się w głowicach, procesor ukąszonej przez koproca na nóżkę. Na grzyby? A może tak na lwyby? Prędzej – na szczaw. I zaczyna się biadolenie: olaboga, co to za świństwo, czemu mi gierki pokasowało... MKS_Vir bezlitośnie wypisuje na ekranie etykietę dysku w czarnej obwódce. Miałeś chamię złoty... I dlaczego tak? Przecież ochrona była, prewencja była, gumeczka na twardym założona równiutko jak się patrzy, bez fald. Elektronicznie testowana, a jakże. A bydlę się i tak przedostało... W jaki sposób?

Laborem exercens

Najpierw, zanim zdążymy przełączyć wszystko i wszystkich, zastanówmy się, jak działają wirusy i programy antywirusowe. Wiemy

już, że wirus „walczy” z innymi programami, komputerem i jego właścicielem. Wydaje się to mało prawdopodobne, ale napisanie prostego wirusa nie jest jednak wcale aż tak trudne, jakby moż-

programów, czy choćby pamiętając prawidłowe długości plików. Autorzy takich wirusów poszli więc dalej – ich dzieła zaczęły najpierw fałszować dane systemowe, podsuwając użytkownikowi pod nos stare długości plików (mimo iż plik uległ wydłużeniu po doklejeniu kodu wirusa), potem kryć się w



Validate programs by comparing to the stored signature.
F1 for HELP | F10,ALT+X/Q to QUIT | ALT+S toggle SOUNDS | Alt+Z = IUX

InVincible

na myśleć. Kawalek prymitywnego kodu w assemblerze potrafi narobić masę kłopotów, chociaż na pierwszy rzut oka nie powinien nic zrobić, a wręcz – nie ma prawa działać.

Najprostsze wirusy „przyklejają” się do plików z programami (na ich końcu) i uruchamiają, zanim zacznie działać sam program. Po prostu zmieniają pierwszą instrukcję programu na instrukcję skoku pod adres, przy którym zaczyna się kod wirusa, a na końcu tego kodu jest instrukcja skoku z powrotem do początku zarażonego programu. „Nosiciel” działa więc pozornie bez zmian, tylko w niepostrzeżenie przez system polecenia o jego uruchomieniu, a załadowaniem do pamięci właściwego kodu – w pamięci szaleje właśnie wirusik.

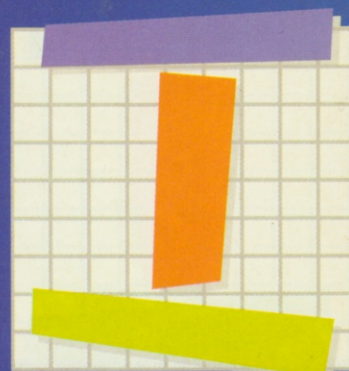
Takie „przyklejanki” stają się trudniejsze wtedy, kiedy mamy do czynienia z plikami EXE (chodzi o Peceta). Dlatego też duża część wirusów pecetowych zaraża tylko pliki COM. Ale – tak czy owak – „przyklejanki” są zbyt prymitywne na to, żeby dobrze ukryć swą działalność w systemie. Przed wszystkim wydłużają plik z programem, więc łatwo je wykryć licząc i zapamiętując gdzieś na dysku sumy kontrolne kodu poszczególnych



AIDSTest

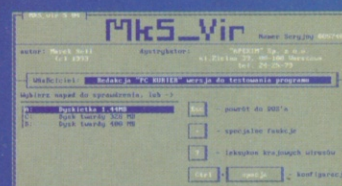
różnych niedostępnych zakamarkach RAM (oczywiście „niedostępnych” z punktu widzenia konwencjonalnych programów), a nawet szyfrować. Ba! Są takie wirusy, które zmieniają swój kod dynamicznie; każde następne pokolenie ma już nieco inny kod, co znakomicie utrudnia wyszukanie takiego intruza przez różne szperacze.

Ale wirusy wcale niekoniecznie muszą przyklejać się do plików z programami. Jak wiadomo, przy starcie systemu operacyjnego MS DOS uruchamiany jest króciutki programik zawarty w tzw. boot-sektorze dysku twardego czy dyskietki. Co cwańsze wirusy zaczęły ten kod zmieniać, podstawiając się na jego miejsce. Dzięki temu wirus rozpoczyna działalność od razu w momencie startu systemu operacyjnego, instalując się rezydentnie w pamięci operacyjnej i zakażając np. wszystkie dyskietki używane w trakcie sesji. Ze względu



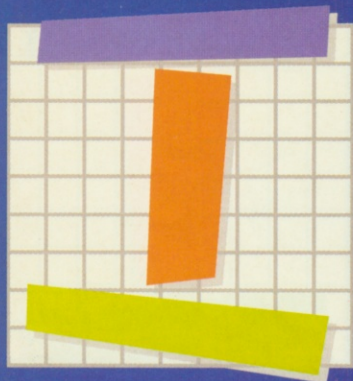
na to, że w boot-sektorze jest zbyt mało miejsca, takie wirusy często wklejają do niego tylko instrukcję skoku, a swój właściwy kod instalują np. w ostatnich sektorach dysku, albo w takich miejscach na nim, które z punktu widzenia konwencjonalnych programów są niedostępne.

Osobną kategorią wirusów są tzw. bomby, albo konie trojańskie. Takie zabaweczki – to po prostu programy z pozoru niewinne (np. wyświetlające na ekranie śmieszne napisy, albo jakieś sympatyczne obrazki, albo wręcz reklamowane jako... antywirusowe), które podczas swego działania niszczą coś



Mks-Vir

w komputerze: zamazują tablice alokacji dysku, rozpuszczają w systemie nie jeden, a kilka różnych wirusów, czy np. zamazują losowo wybrane sektory dysku, robiąc z niego coś na kształt sera szwajcarskiego. Takie bomby wykrywa się dopiero wtedy, kiedy się je uruchomi, aczkolwiek istnieją specjalne programy próbujące wykryć bombę, zanim zostanie użyta. To nie zawsze się udaje. Pociągający jest jednak fakt, że bomby rozchodzą się głównie za pośrednictwem sieci FIDO, a sysopi BBS-ów, uczuleni na takie kawaly, sprawdzają otrzymywane programy, wzajemnie ostrzegając się przed dowcipnikami. Ostatnimi czasy działalność bomb udało się więc trochę przykrócić.



Wirusy sieciowe nazywane są często bakteriami. Taka bakteria rozprzestrzenia się w sieci automatycznie, korzystając z różnych udogodnień – np. poczty. Jedna

pierw muszą jakoś wykryć obcy kod w systemie. Robią to najczęściej przez porównywanie łańcuchów bajtów „charakterystycznych”, czyli ciągów bajtów znanych jako występujące w kodzie danego wirusa. To, co piszę, przedstawia rzecz całą w uproszczeniu, bo proste porównywanie ciągów bajtów przestaje już wystarczać. Tym niemniej, system bajtów „charakterystycznych” obowiązuje do dzisiaj, choć z pewnymi modyfikacjami. Warto przy tym wiedzieć, że te „podpisy” często są dobrane niezbyt fortunnie. Istotne jest bowiem, żeby były to ciągi unikatowe, eliminujące ryzyko wystąpienia podobnego kodu w niewinnym programie. Błędnie dobrane bajty „charakte-

rusowych (np. Norton Antivirus 2.0) jako... wirus. Zaczęły się telefony: „Jak to, tutaj Sell, antywirusy, a na dyskietce... wirus?!”. I udowodnij teraz, że nie jesteś wielbłądem...

Gorzej, jeśli taki antywirus w ten sposób „wyleczy nas nie z wirusa (bo go nie ma), ale z fajnych programów. Starczy, żeby „wykrył” wirusa i uciął kawałek „zdrowego” EXE, oraz poprawił tablicę relokacji. Dobranoci Święty Boże nie pomoże. Dlatego też warto mieć nie jeden, a przynajmniej dwa-trzy antywirusowe programy, żeby sprawdzić dysk kilkakrotnie i wyeliminować możliwość jakiegokolwiek pomyłki. Widzimy też przy tym, jak trudnym i niewdzięcznym zadaniem jest

my się o posiadanym wirusie, kiedy nie będziemy mogli go skasować. Do takich skanerów „luźem” należy między innymi SCAN z pakietu McAfee, AVSCAN z Niemiec, czy dość znany VIREX Ros-sa Greenberga.

Oprócz „skanerów” i „lekarzy” możemy trafić też na programy działające prewencyjnie. Są to różnego rodzaju programy rezydujące w pamięci operacyjnej, które przeglądają pliki w poszukiwaniu wirusów od razu w momencie kopiowania, czy też wykrywają różne „zbożenia” w pracy komputera i usiłują o nich powiadomić użytkownika. ZANIM cokolwiek złego się wydarzy. Ich wadą jest nie tylko spowolnienie pracy komputera, ale także dło-

NIEKTÓRE ANTYWIRUSOWE PROGRAMY SHAREWARE NA PC

F-PROT – pakiet antywirusowy Fridrika Skulasona. Skaner, moduł leczenia, prewencja. Ostatnia wersja – 2.16

INTEGRITY MASTER – pakiet, składający się ze skanera antywirusowego i modułu zabezpieczającego poprzez system sum kontrolnych. Ostatnia wersja – 2.31d

SCAN/CLEAN/VSHIELD/NETSHIELD – pakiet programów antywirusowych firmy McAfee. Skaner (SCAN), likwidowanie wirusów (CLEAN) i prewencja (VSHIELD), w sieci – NETSHIELD. Ostatnia wersja – 2.15

THUNDERBYTE ANTI-VIRUS – pakiet antywirusowy Thunder Byte. Skaner, likwidacja wirusów, prewencja. Ostatnia wersja – 6.26

VDS (Virus Detection System) 3.0 – pakiet antywirusowy. Skaner, prewencja (sumy kontrolne). Ostatnia wersja – 3.01

DISK SECURE – program zabezpieczający tablicę partycji

HS – wykrywa wirusy boot-sektora i poprawia jego uszkodzenia

HTSCAN – skaner antywirusowy (b. szybki), korzysta z zewnętrznego (nadającego się do edycji) pliku danych z bajtami charakterystycznymi. Wersja – 3.60

AIDSTEST – rosyjski program antywirusowy. Skaner/likwidacja wirusów. Dobry i szybki. Wersja – 1.31

ANTI VIRUS PROTECT – złożony pakiet antywirusowy, napisany przez Rosjanina. Skaner, likwidacja, prewencja

INVIRICIBLE – izraelski pakiet antywirusowy. Skaner, likwidacja, prewencja (sumy kontrolne). Wersja – 6.01

Programów tych można szukać u dealerów shareware, w sieci FIDO i na serwerach FTP Internetu (SimTel, Garbo, Oakland itd.). Numery wersji pochodzą z końca ub.r.

ze sławniejszych bakterii rozeszła się po Internecie, dzięki błędowi wykrytym przez jej autora w systemie Unix. Obrazowo można powiedzieć, że wślizgnęła się w lukę, pozostawioną przez programistów tworzących Unixa w systemie zabezpieczenia przed niepowołanym dostępem. Bakterie są bardzo nie mile dla sieci: blokują jej prawidłową pracę i, nawet jeśli nie mają żadnych złych zamiarów, potrafią napsuć wiele krwi administratorom i narazić system na poważne zaburzenia, nie licząc pieniędzy – kosztów przestoju dalekosiężnej sieci i oczyszczenia jej z intruza (a jest to naprawdę nielatywne).

A jak radzą sobie z intruzami programy antywirusowe? Naj-

rystyczne” mogą spowodować nieobliczalne skutki.

Aby to zilustrować, pozwolę sobie przytoczyć anegdotę z życia wziętą. Jeszcze całkiem niedawno nasze Wydawnictwo wydawało między innymi biuletyn dyskietkowy „PCvirus”, poświęcony w całości problematyce wirusów komputerowych. Całość biuletynu obsługiwał specjalny programik, który został przez autorów (składniad najsławniejszych w Polsce antywirusowców – Marka Sella i Andrzeja Kadlofa) spakowany dla wygody specjalnym pakierem – bułgarskim PGMPAKiem. I co? Okazało się, że ten właśnie PGMPAK jest rozpoznawany przez część dość popularnych programów antywi-

rusowych i jak wiele pracy wymaga stworzenie programu pozbawionego błędów, który użytkownikowi da gwarancję poprawnego działania.

Programy antywirusowe dzielą się na kilka kategorii. Podstawową są tzw. skanery, czyli programy przeszukujące pliki i dyski. I wykrywające wirusy właśnie m.in. na podstawie bajtów „charakterystycznych”. Skanery często łączone są z programami likwidującymi wirusy (do tego typu należy np. MkS_Vir), ale nie zawsze. Czasem są to osobne programy; w takim wypadku posiadanie skanera nie uwalnia od obowiązku zaopatrzenia się w jakiś program leczący, bo cóż z tego, że dowie-

tyczne, wytrącające z równowagi alarmy (np. program zapisuje coś na dysku, a taki strażnik pyta, czy na pewno nam na tym zależy). Inną wadą takich programów (potocznie zwanych „blokerami”) jest także i to, że użytkownik z nich korzystający może poczuć się zbyt pewnie, a nie ma nic błędniejszego.

Gloria victim

Spróbujmy teraz pomyśleć, skąd wziąć dobre programy antywirusowe i które z nich warto się posiadania. Na polskim rynku niewątpliwie najlepszym i najbardziej poszukiwanym programem jest MkS_Vir Marka Sella, rozprowadzany przez firmę Apexim. Mimo


```
Thunderbyte menu v6.2Z (C) Copyright 1992-1994 Thunderbyte BV, The Netherlands
```

```

Main menu
  Confir- TbScan menu
  TbSet   Start   What if a virus is found?
  TbScan  Optio   Present action menu
  TbMtl   Advan   Just continue (log only)
  TbClE   If 91   Delete infected file
  Virus   Log 1   Kill infected file
  TBNU    View    Rename infected file
  Docum
  Register TBNU
  Quit and save
  eXit (no save)
```

```

-----
Ultimate Protection Against Computer Viruses
-----
Offering peace of mind through advanced anti-virus technology.
The ThunderBYTE Anti-Virus Utilities may be registered for
personal use on a one-fee, lifetime license basis.
For commercial inquiries please refer to the list of authorized
ThunderBYTE agents around the world.
```

```

If enabled, TbScan presents a menu to the user. (default)
```

If enabled, TbScan presents a menu to the user. (default)

Sporo programów antywirusowych jest rozprowadzanych jako shareware, albo wręcz freeware (darmoj). Do prawie darmowych (licencja dla osób prywatnych kosztuje 1 USD) należy F-PROT – doskonały program Islandczyka Fridrika Skulasona. F-PROT jest w wielu rzeczach podobny do Mks_Vira, prawie równie niezawodny, a przy tym – szybki. Stanowi funkcjonalne połączenie skanera przeglądają-

Niezły pakiet antywirusowy shareware to także TBScan/Clean. Pakiet ten, firmowany przez Holendrów pieczętujących się znakiem ThunderByte, składa się z kilku programów, w tym skanera i lekarza, połączonych zgrabnie w całość specjalnym „shell”em. Ostatnimi czasy w sieciach pojawiło się także sporo programów antywirusowych z Rosji: wart polecenia jest poważny pakiet AVP (AntiVirus-Protect).

Jak widać – jest w czym wybierać (na szczęście). Dodajmy, że własny program antywirusowy ma dziś praktycznie każdy system operacyjny PC. W MS DOS zaimplementowano uproszczoną wersję programu Central Point Antivirus, pod nazwą MSAV. Niestety, program Central Point, firmy znanej z potężnego pakietu PC Tools (konkurenta Norton Utilities) nie ma najlepszej opinii. W rezultacie używany jest najczęściej do tworzenia plików z sumami kontrolnymi długości programów (to takie małe pliczki z rozszerzeniem .MS).

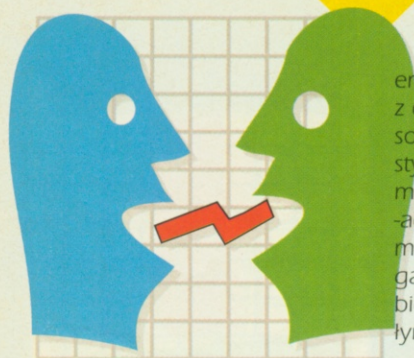
Podstawowe zasady ochrony antywirusowej też warto znać i stosować w praktyce. Nie wystarczy bowiem obojętność i spraw-

na wszystkie sprawdzane pliki. Dlatego starajmy się nie uruchamiać ich z dysku twardego, a z pewnej dyskietki po „zimnym” restarcie komputera (a najlepiej – wyłączeniu i włączeniu), żeby zapobiec rozprzestrzenianiu się wirusa zainstalowanego już rezydentnie w pamięci.

No i, oczywiście, nigdy nie należy lekceważyć sobie problemu. Wirusy istnieją i istnieć będą zapewne do końca świata, więc nigdy nie należy sądzić, że to nas nie dotyczy. Daleki byłbym od

dzanie od czasu do czasu dysku dwuletnim MKS_Virem. Jak wiadomo, wirusy są wszędzie tam, gdzie piractwo (czyli jakby w ogóle – wszędzie). Warto więc sprawdzać skopiowane gdzieś programy od razu, a nie po tygodniu użytkowania, kiedy dyskingę pod naporem różnych Stenedów. Trzeba też mieć na podorędziu koniecznie czyściutką i wolną od wszelkiego śmiecia dyskietkę antywirusową, z systemem operacyjnym i dobrym programem. Należy bowiem pamiętać, że skuteczne leczenie zależy od zastosowanej metody; niektóre antywirusy zamiast leczyć, potrafią rozciągnąć wirusa

panikowania; artykuł niniejszy z konieczności przedstawił problem w uproszczeniu, ale chciałbym, żeby ówże artykuł stanowił także jakieś memento dla tych, którzy uważają się za wolnych od wszelkich błędów. Tacy – na ogół – budzą się dopiero z ręką w nocniku...



Japońskie filmy animowane kojarzą nam się z niezbyt ciekawymi, czy wręcz głupimi kreskówkami dla dzieci,

emitowanymi w Polonii 1, albo z obrazkami nagich pańienek rysowanymi w typowo japońskim stylu (oczy na pół twarzy), które można znaleźć w różnych BBS-ach. Jest to tylko nędzna namiastka prawdziwego stylu Manga, który ostatnio zdobywa sobie coraz więcej fanów na całym świecie.

Wyobraźcie sobie, że wstajecie rano i budzicie się w świecie, w którym wszystko jest możliwe, w którym nawet naj-

bardziej zwariowane wizje mogą się urzeczywistnić. Oto właśnie świat Mangi, japońskiej subkultury, sztuki, stylu rysowania komiksu i animacji, który od kilku lat robi oszałamiającą karierę w Europie Zachodniej i Ameryce. Manga to komiks, ale również i styl animacji, nazywanej przez jej fanów „anime” (wszelkie animacje nie pochodzące z Japonii na pewno nie są dla nich „anime”).

Korzenie sztuki rysunku w Japonii sięgają XVIII wieku, kiedy na długich zwojach płótna powstawały historie, będące protoplastami dzisiejszych japońskich komiksów. Była to jednak sztuka daleka od kultury masowej, gdyż wytwarzanie takich rysunków wymagało sporej pracy. Przez to grafiki miały tak dużą wartość, że na ich zakup mogli sobie pozwo-

lić tylko nieliczni. Dopiero gdy artyści japońscy zaczęli utrwalać swoje historie w formie drzeworytów, reprodukcje stały się dostępne dla szerszego grona. Na początku XIX wieku japoński artysta Hokusai stworzył nowe słowo: „Manga”, będące kombinacją dwóch innych słów tłumaczonych dosłownie jako „niepohamowane obrazy”. Po latach słowo Manga stało się określeniem sztuki japońskiego komiksu oraz anime.

Przez lata Manga ewoluowała pod wpływem elementów japońskiej tradycji, amerykańskiej kultury i wielu innych czynników. Niebagatelny wpływ na powojenną sztukę Japonii, a przez to również na młodych twórców Mangi i anime, miała klęska Japonii w II wojnie światowej. Amerykańskie naloty na japońskie miasta

czy bomba zrzucona na Hi-

Fani z całego świata wymieniają się wszystkim, co ma coś wspólnego z Mangą: kasetami wideo, plakatami, koszulkami i pozycjami wydawniczymi. Również komputerowcy, będący fanami Mangi i anime, mogą znaleźć coś dla siebie w BBS-ach i sieciach Internetu. Dla zainteresowanych kilka adresów:

KLUBY I WYDAWNICTWA

THE Manga CLUB, dla fanów filmów firmy Manga VIDEO. - Informacje o nowych filmach i innych ciekawych drobiazgach. Adres: 40 St. Peter's Road, London W6 9BD, ENGLAND. Pod tym samym adresem znajduje się też najlepszy angielski magazyn - Manga MANIA.

ANIME KYO, fanclub o zasięgu międzynarodowym. Adres: 4 St. Peter's Street, Syston, Leicestershire, England.

KISEKI CLUB, klub dla miłośników filmów firmy KISEKI FILMS. Informacje o najnowszych filmach, zniżki dla klubowiczów przy zakupie kaset. Adres: Unit3, 77-85 Fulham Palace Road, London W6 8JA, England.

ANIME HASSHIN, największy amerykański fanclub. Adres: PO Box 391036, Cambridge, MA 02139-1036, USA.



GA!

ro-
szymę
jeszcze
dziś przebija-
ją echem z
filmów
Mangi,
w któ-
rych
czę-

MANGA ZABIERZE WAS W XXI WIEK ODROBINĘ WCZEŚNIEJ.

sto wykorzystywa-
ne są elementy
totalnego zni-
szczenia i
śmierci.
Najwięk-
szy jed-

na k
wpływ
na Man-
gę i ani-
me miał
niesamo-
w i t y
boom
tech-

nolo-
giczny w
Japonii.



Mały leksykon Mangi

ANIME – japońskie słowo (zapożyczone z innego języka) oznaczające „filmy animowane”. Dla fanów Mangi anime – to określenie japońskich filmów animowanych.

CYBERPUNK – styl życia, zachowania oraz rodzaj

zainteresowań grupy ludzi związanych z komputerami i techniką. Hackerzy, wędrujący po węzłach Internetu sieciarze, crackerzy i lubujący się w skomplikowanej technice ludzie – to właśnie cyberpunk. No i oczywiście, jako punki ludzie ci są odrębni i niezależni od innych. Tu właśnie pasuje określenie OTAKU (patrz niżej).

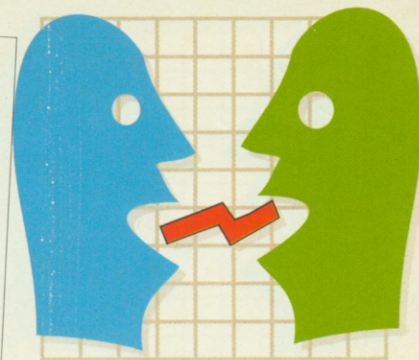
GUNDAM – nazwa maszyny-kostiumu, który przywdziewa ludzki operator, aby zwiększyć swoje możliwości (np. siłę). Gundam przywdziała Ripley w filmie Aliens.

KAWAII – japońskie określenie milutkiej osoby. Niektóre bohaterki anime są aż śmiertelnie milutkie, np. w filmie Dirty Pair.

MECHA – skrót od angielskiego „mechanical”, określający duże maszyny, jak czołgi, wielkie roboty, mechaniczne konstrukcje. Mecha to również oddzielny nurt Mangi.

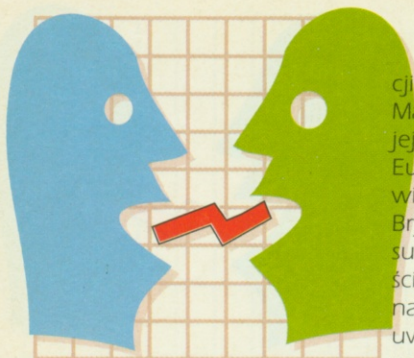
OAV – skrót z angielskiego Original Animation Video, określający animację nagrywaną bezpośrednio na taśmę video, a nie na taśmę filmową (najczęściej dla obniżenia kosztów produkcji).

OTAKU – japońskie słowo oznaczające odrębność, chęć bycia innym niż wszyscy lub brak zainteresowania sprawami społeczeństwa. Fani anime są w Japonii często określani mianem „otaku no video”, co tłumaczone jest jako „nieodpowiedzialny fan video”. Dla większości fanów anime nie jest to bynajmniej określenie negatywne. Podkreśla ono ich elitarność oraz odrębność ich zainteresowań.



Przełomowym wydarzeniem, które spowodowało nagły wzrost popularności Mangi i anime na Zachodzie, był europejski sukces, jaki na festiwalu w Cannes w 1990 r. odniósł film „Akira” japońskiego twórcy Mangi, Katsuhiro Otomo. W filmie można znaleźć elementy fantastyki, akcji, polityki, przemocy i masowego zniszczenia, osadzone w scenerii futurystycznego, postatomowego miasta, niesamowicie podobnego do tego z wizji Ridleya Scotta w





filmie Blade Runner. To wszystko tworzy prawdziwą mieszaninę wybuchową – sztandarowy film Mangi.

cji lokalnych firm i twórców (np. Marvel Comics). Pomogła w tym jej odrębność i egzotyka. W Europie Manga osiągnęła największą popularność w Wielkiej Brytanii i Francji. Po wielkim sukcesie Mangi w Japonii i wzroście zainteresowania tym nurtem na Zachodzie, przyciągnęła uwagę wielkiego przemysłu rozrywkowego. Powstało mnóstwo marnej jakości kopii rodem z Taiwanu, Hongkongu i Chin. Nie

ksie, narkotykach i

Police, które są kombinacją fantastyki naukowej i opowieści o policjantach łapiących złych facetów.

Najnowszym stylem, który robi ostatnio oszalamiającą wręcz karierę, jest cyberpunk. Do tego nurtu zaliczają się niektóre z wymienio-



AKIRA

W postatomowej metropolii zwanej Neo-Tokyo, wśród najeżonych neonami i reklamami wieżowców, gangi młodocianych motocyklistów toczą brutalne rozgrywki. Kaneda, lider jednego z gangów, oraz Tetsuo, najmłodszy członek tego gangu, pakują się w nie lada kłopoty, gdy podczas krwawego wyścigu ulicami miasta – Tetsuo omal nie przejeżdża małego chłopca o twarzy starego człowieka. Podczas wypadku w Tetsuo wyzwala się niesamowite moce, nad którymi nie może zapanować. Podejmuje walkę z trojgiem „starych dzieci”, posiadających nadprzyrodzone zdolności i próbującymi go usidlić naukowcami. Kaneda chcąc wyciągnąć swojego przyjaciela z kłopotów, sam wciąka się w polityczne intrygi, tajny ruch rewolucyjny i życie o wiele brutalniejsze niż znał dotychczas. Tetsuo nie mogąc opanować swoich mocy, staje się siejącym zniszczenie potworem, zaś pułkownik Shikishima, dowodzący wojskiem i grupą naukowców, oraz troje dzieci o twarzach starców starają się go powstrzymać. Wyzwalane podczas starcia moce niszczą całe miasta i pociągają za sobą śmierć tysięcy mieszkańców Neo-Tokyo, podczas gdy Tetsuo i tajemniczy Akira, czwarty z grupy starych dzieci, zmagają się w finałowej rozgrywce. Film jest po prostu niesamowity. Podobne wrażenie wywarły na mnie filmy „Alien” i „Aliens” oraz „Blade Runner”. Akira może być stawiana na równi z tymi arcydziełami Science Fiction. Polecam ten film wszystkim fanom Mangi i SF.

prze-mocy. Do nurtu fantasy można zaliczyć film The Heroic Legend of Arslan, opowiadający historię walki o władzę w imperium Pulse, zaś horror reprezentowany jest przez takie filmy, jak Devilman, Doomed Megapolis czy uważany przez fanów anime za film kultowy, a przez innych za bardzo kontrowersyjny, Urotsukidoji – Legend of the Overfiend. Są też filmy łączące w sobie kilka nurtów – np. Bubblegum Crisis lub Dominion Tank



Swoją pochodnię przez świat Manga



ga rozpoczęła od podboju USA, mimo dużej konkurencji

wychodziło to na dobre oryginalnym produkcjom „Made in Japan”, wyrabiając nie najlepszą opinię temu stylowi. Jednak to japońskie komiksy i anime pozostają trzonem prawdziwej Mangi.

Tematycznie Manga i anime dzielą się na: opowieści historyczne, sensacyjne, komediowe, erotyczne, no i przede wszystkim opowieści science-fiction i fantasy. Filmy Akira, Battle Angel Alita, Venus Wars czy Cyber City Oedo 808 to przedstawiciele fantastyki naukowej i nurtu znanego jako cyberpunk. Serie filmów Crying Freeman czy The Professional opowiadają o płatnych mordercach, se-



nych już filmów (Akira – sztandarowy film cyberpunków, Cyber City Oedo 808, Bubblegum Crisis), a także najnowsze anime, jak Appleseed, AD Police i Genocyber.

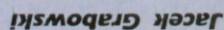
Z ostatniej chwili. Dowiedziałem się, że jest firma, która zajmuje się sprzedażą oryginalnych kaset z Mangą w Polsce. Wkrótce podamy jej dokładne namiary.

Robert Korzeniowski

KAŻD EGO



my jeszcze znać jego adres. Spisy adresów anonimowych serwerów FTP są publikowane regularnie i uaktualniane, dostępne przez FTP na terenie całej sieci. Jednak nie z każdym komputerem można się łączyć w tak prosty sposób. Niektóre maszyny integrowane w Internecie nie są dostępne dla każdego, bowiem ze względu na jakieś ograniczenia nałożone przez administratora systemu, dostęp do nich wymaga znajomości hasła. To właśnie te zabezpieczone maszyny są najczęstszym celem hackerów, których jedyną i najbardziej zajmującą działalnością jest omijanie wszelakich zabezpieczeń. Czasem się to nawet udaje, aczkolwiek —



Do populacji serwerów FTP nie trzeba znać hasła. Wystarczy zalogować się jako "Anonymous" i już mamy dostęp do wydzielonych katalogów, w których znajdują się programy. Rzecz jasna, żeby wiedzieć, z jakim komputerem chcemy się połączyć, musimy

z punktu widzenia logiki – trud-
nie kiedy zrozumieć, po co ta-
kiemu hackerowi dostęp do kom-
putera w jakimś ośrodku nauko-
wym, w którym znajdują się dane
o treści nic mu nie mówiącej, a
wreć nierozumiałej.

Ale hackerzy w Internecie to
inny temat. Temat treading dra-
winy, szczególnie dla oszukanych
administratorów. Spustoszenie,
jakiego może dokonać w sieci
nieodpowiedzialny człowiek, da-
sie czasem przyrównać wręcz do
katastrofy żywiołowej. Związczą-
ca z usług Internetu korzystają
miliony ludzi i dla wielu z nich
usługi w funkcjonowaniu sieci
stanowią bardzo ważny problem,
niekiedy wręcz decydujący o do-
wiedzeniu jakiegos przedsięwzię-
cia.





REAKCJE REDAKCJI

Wszystkiego najlepszego?...

Dyskietka w numerze

Czuwaj!

Tym razem piszę od siebie i kumpli. Chciałbym przedstawić parę propozycji, które razem wymyśliśmy:

1. Czy moglibyście drukować, jak w PC Zone, wkładki z opisami klawiszy, które po wycięciu i nałożeniu na klawiaturę znacznie ułatwiłyby obsługę symulatorów, takich jak np. F-14D?
2. Moglibyście do Gamblera dodawać dyskietkę np. z demami gier, czy programami shareware, plikami muzycznymi i graficznymi (może z Galerii), pełną

ofertą IPS z krótkimi opisami poszczególnych pozycji. Wiemy, że cena pisma lekko by wzrosła (10 tys.), ale moglibyście wedle zapotrzebowania dodawać dyskietkę np. do połowy egzemplarzy.

Krzysztof „Air” Sijka

Osiem bitów - do gazu

Dzień dobry!

Chciałbym, aby gazeta Gambler omówiła grę, która nazywa się Armageddon Man na C64 i chciałbym również, żeby w waszej gazecie ukazywały się opisy gier na C64 ze stacją dysków (...).

Rafał Majewski, Zgierz

**Niestety, Two-
jego życzenia
nie jesteśmy w
stanie spełnić,
gdyż założenia
programowe**

Co do propozycji pierwszej, to wahamy się, czy pu-
blikować pełną „klawiszologię” ze względu na to, że
takie wkładki pomogłyby przede wszystkim posiada-
ćom nielegalnych kopii programów, a my za bardzo
nie chcemy być jednoznacznie identyfikowani z „Jolly
Roger”. A dyskietkę, którą dołączyliśmy do tego nu-
meru zjadły nam robale. Przyjrzyj się jeszcze raz okład-

**naszej gazety
nie obejmują
opisywania**

**gier na kompu-
tery ośmiobito-
we typu C64,
„małe” Atari, typu „spektrusie” i
inny złom tego**

NUMERY ARCHIWALNE

Tradycyjnie czytelnikom zain-
teresowanym numerami archi-
walnymi Gamblera umożliwiamy
ich zakup.

**LUPUS sp. z o.o.
PKO BP IX O/Warszawa
1599-318121-136**

przesłać do redakcji.
Cena każdego egzemplarza
wynosi 2 zł (20 tys. szt).

W tabelce podane są nume-
ry, dostępne jeszcze w sprzeda-
ży (niestety, nakłady pozostałych
już wyczerpane). Wystarczy za-

znaczyć na kuponie wybrany
numer Gamblera (lub numery)
oraz wpisać czytelnie swój ad-

res, wyciąć kupon i wraz z ko-
pią dowodu wpłaty na konto:

4/94

12/94

10/94

11/94

8/94

6/94

9/94

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Adres

Data

Cześć CHOPKII!

Mamy jedno [aczkolwiek może i więcej?] pytanie: Cemuż to Wasz Nadworny Malarz nie pokolorował strony nr 77 w numerze 11/94 (czyżby to i Was dosięgła ręka postkomunistycznego, alternatywnego rządu pana premiera Pawliaka, a może po prostu skończyły Mu się farbyki plakatowe? Ale żeby i kredek Mu zabrakło, to już HANBAI). Składamy oficjalny protest przeciwko zamieszczaniu w Waszym (Naszym?) piśmie obrazków o zabarwieniu pornograficznym (GALERIA 11/94; ale panienka niczego sobie, HAI HAI HAI). I jeszcze jedno: przecież nie samym komputerem człowiek żyje, trzeba by od czasu do czasu posłuchać muzyki ambitnej, przyjemnej, ambiwalentnej (nieważne, co by to miało znaczyć) do naszych skromnych zapasów szarych komórek – dzielnie walczących z C₆H₅OH (mowa oczywiście o HARDCORE-orze). Czekamy na recenzje płyt analogowych, CD, MD, kaset analogowych, DCC this kind of music... Będziemy really zobowiązani (dbajcie o swoich prenumeratorów, którym właśnie wygasa prenumerata).

To by było na tyle (ile?!), gdyż zbliża się czas na WIELKI impreza w klubie studenckim TROPS w Poznaniu; może będzie wpadli!?

ASM & WAR

PS Może polecilibyście nam any cafe in Warsaw? Wielkie DZIĘKI.

Te niezbyt kolorowe strony to skutek nagłego ataku daltonizmu i kurzej ślepoty u kilku osób odpowiedzialnych za kolorowanie numerów na malarni naszego wydawnictwa. Alkohol dowieźli niepewny (bez akcyzy) i chłopcy mieli małe problemy ze wzrokiem. Postkomunistyczny rząd premiera Pawliaka chętnie zaprosimy do współpracy, bo tam mają chociaż RG z RGB (Red/Green; jakby dokołoptowali

kogoś z IBM to mieliby już pełną paletę). Recenzje płyt zaczniemy zamieszczać, jak McSon przylutuje laser do naszego redakcyjnego odtwarzacza CD. Ostatnio wyrwał go, żeby rozwalić pewnego koleśa i odtąd nie pokazał się w redakcji. Mamy pewne podejrzenia, ale na razie jeszcze czekamy.

Nazwa klubu studenckiego w Poznaniu przypomina nam coś bardzo bliskiego: z chęcią założymy klub FUMBA, żeby się jakoś zgrać (w razie gdyby ktoś nie wiedział, o co chodzi – radzimy sięgnąć do książki W przeszłości przygód Marka Słyka; można ją pewnie znaleźć tu i ówdzie w publicznych składach makulatury, zwanych błędnie bibliotekami). Poniżej podajemy alfabetyczny wykaz „cafe in Warsaw”, które możemy polecić:

Baryłeczka – na Mariensztacie, piwo po 30 tysiów, ale fajnie;
Elegancki Bolek – Pole Mokotowskie, piwo po 23;
Giovanni – Krakowskie Przedmieście, piwo poniżej 30;
Nora – obok, piwo poniżej 30, jest także Guinness po 60;
Pod Wieżą – kościół Św. Anny (w piwnicy), polecamy szczególnie nie uwadze katolików, bo piwo drogie – po 35 tysiów za 0.5 żywca;
Zielona Geś – Batorego róg Al. Niepodległości, piwo po 23 w porównaniu do 26.

Można nas tam spotkać czasem; bywamy też w pubie Sherwood w piwnicy Muzeum Etnograficznego i pod sklepem nocnym Rzepicha przy placu Bankowym.

Kocha-
ne ludz-
ska!

Życzę Wam wszystkiego co najlepsze, szczęścia, zdrowia, powodzenia w pracy i w życiu osobistym i wszystkim, co jeszcze dusza pragnie. Wspaniałego, pewnego i zupełnie „nowego” Nowego Roku. Oby zaowocował tysiącami nowych artykułów, 100 stronami „Gamblera” i setkami nowości. Życzę Wam wreszcie, byście pamiętali o wszystkich – nie tylko o posiadaczach „blaszaków”, bo tak naprawdę, to: AMIGA RULEZ, DE STROYER SUCKS, a PC – NO FUTURE!

McSon – buźka, losiul Ślę Ci pokłony i wyrazy uwielbienia. (...) Przesyłam spóźnione życzenia urodzinowe – niech Ci słoneczko świeci jeszcze przez 1818 lat!!! (...) Mam nadzieję, że podoba się Wam ta panienka z drugiej strony.

Bartek „Outsider” Roczniak

Dziękujemy za serdeczne życzenia [Serdeczne?! – DeStroyer] i piękną kartkę. Ze swej strony życzymy Ci tyle radości z życia, ile masz z czytania artykułów McSona, a sobie – więcej takich kartek [może nadesłesz nam jeszcze kilka, bo chłopaki musieli się zapisać na listę i pożyczać do domu].

(Panienka z kartki jest ród listem – red.)

Żywot Brajana

Burrr!

Jestem sobą i nieźle piszę (trochę). Czy jest możliwe, żebym napisał dla Was trochę opowiadań? Jeżeli tak, to co, lub ile za to dostanę. Szukam wszędzie szmalu na Dungeon Master i Deon 1 i 2, ale przede wszystkim na nowy monitor. Stary już się przepalił na symulatorach lotniczych, takich jak GunShip 2000.

Markus
Obwisus

*My niko-
mu nie broni-
my pisać opowia-
dań. Nie uważa-
my, że posiadamy
monopol na ich pisa-
nie i zawsze zachę-
camy Czytelników
do współpracy. Nie
dajemy też żad-
nych gwarancji na
to, że zostaną
opublikowane, a
ponieważ „nie
zamówionych i
nie opublikowa-
nych” materia-
łów Redakcja
nie zwraca” –
to radzimy pi-
sać w przynaj-
mniej dwóch
kopiach. Tym
niemniej –
zapraszamy
do współ-
pracy i
czekamy
na jak-
ieś kon-
kre-
ty.*

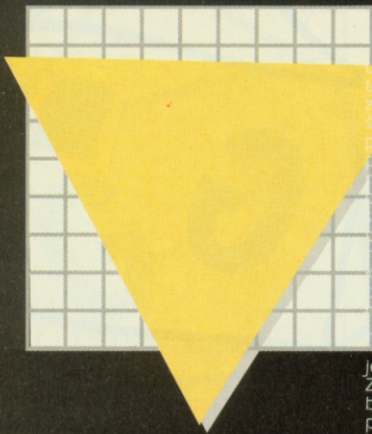
*Je-
śli
zaś
chodzi o
honoraria,
to na mo-
nitor mu-
siałbyś
napisać
opowia-
dań kilkana-
ście i
to do-
brych.
Próbuj!*

Chip, chip,
amisiu...Redaktorku
Reaktorku!

Czy FastRAM działa tak samo, jak ChipRAM? To znaczy, chodzi mi o to, czy gdyby komputer miał 1 mega Chip'u i 5 megasów Fastu, a program wymagałby 6 megasów, to czy działałby tak samo, jak przy 6 megasach Chip'u?

Z tego, czego się zdołałem dowiedzieć u zaprzyjaźnionego amigowca – to tak, chociaż może się zdarzyć, że program będzie wymagał 6 mega ciągłej RAM i wtedy musisz mieć 6 mega Fast'u. Poza tym weź jeszcze pod uwagę to, że 1 mega Chipu to nie jest cały 1 mega, bo część jest wykorzystywana przez system.

Redaktor Re-
aktor



W tym tego narodu obyczajów, kultury i języka i historii. Tylko że jak przyjdzie już ten naród wybrać, to tu się zaczynają problemy. No, bo tak, Rosjan kochać nie zamierzam, bo to azjatycka dzicz i swolocz, a wszystko, co tam było w nich wartościowego zlikwidowano w ramach Wielkiej Październikowej. Prędzej mógłbym już pokochać Niemców, ale jak kochać kogoś, dla kogo najbardziej zabawnym dowcilem jest głośnie pierdnięcie w towarzystwie? Szwedów, Finów i Norwegów kochać nie mogę, bo są wiecznie pijani, a z doświadczenia wiem, że miłość do alkoholików przynosi same nieszczęścia. Grecy i Włosi to krzykacze, brudasy i złodzieje, to samo się tyczy Rumunów, Bułgarów, a Cyganów nade wszystko. Węgrów może mógłbym pokochać, ale jest ich zaledwie chyba osiem milionów, więc kochanie tak małego narodu byłoby minimalizacją totalną i w ogóle byłoby niepoważne. Francuzów kochać nie mogę, bo żrą żaby i winniczki i nie wyobrażam sobie, jak mógłbym pokochać kogoś, kto właśnie przed chwilą zjadł mojego ślimaka. Szwajcarów nie można kochać, bo myślą tylko o forsie. Hiszpanie torturują byki, Anglicy są skąpi, a Litwinów mogę zacząć kochać dopiero wtedy, jak oddadzą nam Wilno.

Skoło więc nie można polubić ani ludzkości jako takiej, ani poszczególnych jednostek, ani narodów, to może spróbowałibyśmy polubić wybitne osobistości. Znaleźć sobie dobrych, mądrych i światłych ludzi, a potem ich polubić. No, można by na przykład pokochać prezydenta Wałęsę, ale jak słyszę jego polszczyznę przypominającą język szybko wzbogaconego fernala, to odechciewa mi się kochać.

No, to może by polubić premiera Pawła? Taki on fajny. Nie gada nic, żeby przypadkiem jakiegoś głupoty nie strzelić. Co jednak zrobić, że nie lubię ludzi przyjmujących korzyści majątkowe, a premier Pawlak pojechał sobie do Stanów na koszt

O LUDZI LUBIENIU

zobaczyłem mnóstwo reklam papierosów w tejże gazecie. Pieniądze nie śmierdzą, panie. Akcja niepalenia pod publiczność, a kasę do kieszeni od Marlboro czy Prince'a zgarniamy, aż nam łapki drżą z chciwości.

Nic tylko w lustro zostaje mi patrzeć, aby móc kogoś polubić, ale znowu takie narcystyczne zapatrzenie, to niezupełnie to, o co mi chodziło. W końcu człowiek powinien kochać jeszcze kogoś oprócz siebie samego. Ale co zrobić, jak ludzie – to w przeważającej mierze głupcy albo lajdacy (a najczęściej pomieszanie jednego z drugim). Zostaje kochać jedynie zwierzątka (o, na przykład pies, to bardzo wdzięczny obiekt do kochania) i przedmioty martwe. A ponieważ obiecywałem w redakcji, że każdy z tych tekstów będzie jakoś tam nawiązywał do komputerów, no to namawiam was: kochajcie komputery. Aha i piwo jeszcze kochajcie. Zwłaszcza (uwaga, uwaga, kryptoreklam!) kochajcie Guinnessa. Ja tam go kocham (przynajmniej wtedy, kiedy stać mnie, żeby się napić).

Podobierstwa wszelkich nazwisk i nazw własnych wymienionych w powyższym artykule do nazwisk i nazw znanych publicznie są najzupełniej przypadkowe i autor nie bierze żadnej odpowiedzialności za te zbieżności (autor w ogóle za nic nie bierze odpowiedzialności, bo od dziecka leczy się psychiatrycznie i w każdej chwili jest w stanie to udowodnić).

Randall [bez ducha Hopkirka – dopisał duch Hopkirka].

Randall w powyższym tekście złamał następujące artykuły kodeksu karnego: artykuł 178 paragraf 1: Kto pomawia inną osobę, grupę osób lub instytucję o takie postępowanie (...), które mogą poniżyć je w opinii publicznej (...) podlega karze pozbawienia wolności do lat dwóch.

artykuł 178 paragraf 2: Kto podnosi lub przedstawia nieprawdziwy zarzut o postępowaniu lub właściwościach innej osoby (...) w celu poniżenia ich w opinii publicznej (...) podlega karze pozbawienia wolności do lat trzech.

artykuł 237: Kto znieważa organ państwowy (...) publicznie, podlega karze pozbawienia wolności do lat dwóch, ograniczenia wolności albo grzywny.

artykuł 274 paragraf 1: Kto publicznie łży, wyszydza lub poniża grupę ludności (...) z powodu jej przynależności etnicznej, rasowej lub narodowościowej, podlega karze pozbawienia wolności do lat trzech.

Dlatego też w żadnej mierze nie uczestniczyłem w przygotowaniu powyższego artykułu. Mam natomiast nieklamana nadzieję, że przez najbliższe trzy lata to właśnie ja będę prowadził rubrykę Słowo na sobotę. Kończę tym optymistycznym akcentem.

amerykańskiego koncertu (w dodatku robącego w Polsce interesy). W każdym innym kraju polityk za taki numer wyliczałby z roboty na lew na sztyt i byłby ogólnie skoczony. Ale nie w Polsce i to rządzonej przez chłopów. A chłopów, wiadomo, myśli tylko o smutku i wadzy (nie poprawiać, ma być właśnie wadzy) oraz o tym, żeby dobrze było innym chłopom. Reszta świata, natomiast, może zdecydować. Warszawa Oleskiego pokochać też nie potrafię, bo facet, który jednego dnia jest komunistą, a drugiego leży płakiem przed częściodrówskim ołtarzem, budzi we mnie tylko uczucie, jakie miałem niedawno podróżując do stolicy Estonii. To może by przynajmniej Giennę pokochać? W końcu to nie jego wina, że ma uszy jak babunia w bajce o Czerwonym Kapitułku albo jak, nie przypominając, Urban. Ale w miłości, niesieci, musi być pewien element estetyczny i ciężko kochać kogoś tak mało estetycznego i to jeszcze kogoś, kto ciągle się wyminą i robi z siebie Bóg wi kogo. A jest tylko zwykłym urzędnikiem. Tyle że w czerwonej kuli i w czerwonym berecie (a może w żółtym?) Nigdy nie mogłem spać na kółkach, bo namawia ludzi, by nie palili i dają im nawet za to nagrody, że się nie wpędzają w rak. No i potem

W zasadzie, to pewno powtarzają wam, że ludzi należy lubić. Ale jak dopiąć się już kogo, czemu ich lubić, to mało kto potrafi powiedzieć coś rozsądnego. No, odpowiedź na przykład starym przysłowiem „jak kuba Bogu lubi Kubię”. Ale to wtedy żadne bezinteresowne lubienie, a czysty biznes i wymiana barterowa (czyli towar za towar). Albo powołają się na ideały chrześcijańskie, nakazujące miłować bliźniego. Ale wtedy warto przypomnieć, że ideały te traktowano czasem nieco umownie, o czym zaświadczyć mogliby np. Jan Hus, Giordano Bruno i tysiące innych mniej znanych, którzy mieli okazję ogrzać się przy stosach chrześcijańskiego miłosierdzia.

Czy więc ludzi warto lubić? Moim zdaniem, na lubienie to oni zupełnie nie zasługują. Jednemu śmiesz, z głębi, inny donosi, trzeci kłamie, a czwarty tylko patrzy, jak orzynać nas na pieniądze. Skoro więc nie można ich lubić jako jednostek, to może w takim razie stwierdzić: ja, po prostu, kocham ludzkość. Ale co to jest ludzkość? No, ja jestem ludzkością i ty jesteś ludzkością, ten Serb, który właśnie torturuje jakiegoś muzułmanina – to jest też ludzkość, Rosjanin zabijający czeczeńską staruszkę – to też jest ludzkość i człowiek z plemienia Hutu wyrzynający w plemię misjonarzy – to też jest ludzkość. No, więc jak tak, to taką ludzkość ja mam głęboko w dupie i kochać jej nie zamierzam. Ewentualnie mogę kochać ludzkość ładną, zgrabną, blondwłosą i mającą co najmniej osiemnaście lat. Na taką miłość do ludzkości jeszcze się mogę zgodzić, ba, mogę się posunąć nawet tak daleko, że zdecyduję się zaadaptować piętnastoletnią Tajkę (choć nie wiem, czy w przypadku Tajki to już nie gerontofilii) w ramach wypełniania misji kochania ludzkości.

Ale może daleko by się jakiś naród pokochać? Taką szczerą, platoniczną miłością i

KONFE- REN- CA DR. DE STROY- YERA

From: Dr De Sroyer
To: All
Subject: SimSroyer 1.0

Hi There!

Za parę dni moje urodziny. Pomyślicie sobie: ktoś taki, jak De Sroyer, i w ogóle ma urodziny? Dziwne, prawda? De Sroyera nie mają się przecież prawa natury, a wręcz

powinny go omijać z bojaźnią, w trosce o swoją stałość.

Ale ja – myślę inaczej. Czuję, że kończy się kolejny level mojej najbardziej ulubionej i najbardziej nienawidzonej gierki – połączenia platformówki z cholernie trudną adventure strategiczną. Tę pieprzoną grę ciągle przegrywam, chociaż nigdy jeszcze za karę nie powtarzałem żadnego poziomu, a bardzo chciałbym. Przynajmniej parę. Nie wolno mi poprawić żadnego błędnego ruchu, nie znam też żadnych „tipsów” i nie wiem, na którym przerwaniu posadzić jakiegoś rezydenta, żeby być nieśmiertelnym.

* * *

Tak mi się w ponurym nastroju zebrało na refleksję, bo oto prawie w przeddzień tych moich urodzin, w przeddzień pokazania się planszy z końcowym wynikiem, zrobiłem błędny ruch. Wiem już, że po tym poziomie przeczytam napis „Sorry, no bonus”. Nie „No future”, nie „No chance”, tylko „No bonus”. Po prostu, ten jeden ruch pozbawił mnie kilkuset punktów na przyszły level, które przecież tak bardzo by mi się przydały. Mój miotacz spojrzeń miałby w sobie więcej światła. Czułbym się pewniej w tej gmatwaninie korytarzy, przyswiecając różową lampeczką naiwnej

radości z uzyskania premii. Czernią smutku nie oświecę niczego i mogę prze-gapić ważne rozgałęzienia dróg.

* * *

Czasem w mojej dziwnej grze głowię się nad rzeczami, z którymi najlepszy generał miałby niezłe problemy. Na ogół nie pomaga mi strategiczny odwrót z wysadzaniem za sobą wszystkich mostów. Nie sprawdza się taktyka spalonej ziemi. Muszę być wciąż w ofensywie, ale w ogniu pożądania zdarza się czasem pójść o jedno

słowo za daleko. Błąd generała może kosztować życie wielu tysięcy żołnierzy. Mój błąd nie kosztuje prawie nic; parę kaczów i jakiś czas bezbrzeżnej rozpacz, z której przecież wychodzę tak łatwo, napotkawszy. Przenaczenie (któryż raz z kolei!) i przeprowadziwszy manewr oskrzydla-
cy.

Może zostanie głębsza zmarszczka na twarzy, a na pewno

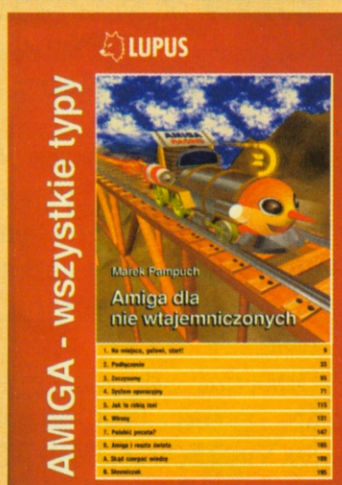
Marek Pampuch
„Amiga dla nie wtajemniczonych”

Książka „Amiga dla nie wtajemniczonych” – jak sugeruje tytuł – jest przeznaczona głównie dla początkujących użytkowników tego komputera, przy czym nie jest ważne, czy będzie to Amiga 500 z systemem w wersji 1.2, czy najnowsza Amiga z systemem 3.1. Niemniej także i „średnio wtajemniczeni” na pewno znajdą w niej coś dla siebie.

Najobszerniejsza część książki jest poświęcona systemowi operacyjnemu (głównie wersjom 1.3, 2.0 i 3.0). Nie jest to jednak, w odróżnieniu od dotychczas spotykanych książek tego typu, opis rozkazów systemowych, a raczej zbiór praktycznych porad typu: jak zainstalować polskie znaki czy też, jak wykonać odpowiedającą naszym gustom ikonę. Także i reszta książki została napisana pod kątem wykorzystania nabytych wiadomości w praktyce.

Przed skierowaniem do druku książka ta była oceniona także przez nie wtajemniczonych użytkowników Amigi, a ich spostrzeżenia zostały wzięte pod uwagę przy ostatecznej redakcji. Autor starał się pisać językiem zrozumiałym dla każdego, a wszelkie trudniejsze pojęcia zostały objaśnione w słowniczku na końcu książki.

Stron 216, format B5, oprawa miękka.
ISBN 83-85545-33-6



Zamawiam w Wydawnictwie Lupus książkę Marka Pampucha „Amiga dla nie wtajemniczonych”.
Zamówioną książkę:

- ☐ odbiorę osobiście w Wydawnictwie, cena: 8 zł 10 gr
☐ proszę wysłać mi pocztą, cena: 8 zł 10 gr + 1 zł 20 gr (koszty wysyłki). Mój adres:

Imię i nazwisko:

Kod:

Miasto:

Ulica:

Andrzej Urbankowski
„Amiga 500.
Jak zostać «włamywaczem»?”

Książka ta została napisana z myślą o tych użytkowników komputera Amiga, których można by określić mianem ambitnych graczy. Autor rozpoczyna od omówienia najważniejszych pojęć informatycznych związanych z „włamaniami”, aby w głównej części pracy, korzystając z tych pojęć, zaprezentować Czytelnikom sposoby uzyskiwania w grach „nieśmiertelności” czy „nie limitowanej” amunicji. Te sposoby to właśnie „włamania”, czyli zmiany w programie gry. W książce zostały one ułożone w takim porządku, że po przećwiczeniu po kolei wszystkich opisanych „włamań” gracze, doskonale się bawiąc, zdobędą znajomość asemblera.

Stron 116, format B5, oprawa miękka.
ISBN 83-85545-27-1



Zamawiam w Wydawnictwie Lupus książkę Andrzeja Urbankowskiego „Amiga 500. Jak zostać «włamywaczem»?”

Zamówioną książkę:

- ☐ odbiorę osobiście w Wydawnictwie, cena: 4 zł 80 gr
☐ proszę wysłać mi pocztą, cena: 4 zł 80 gr + 1 zł 20 gr (koszty wysyłki). Mój adres:

Imię i nazwisko:

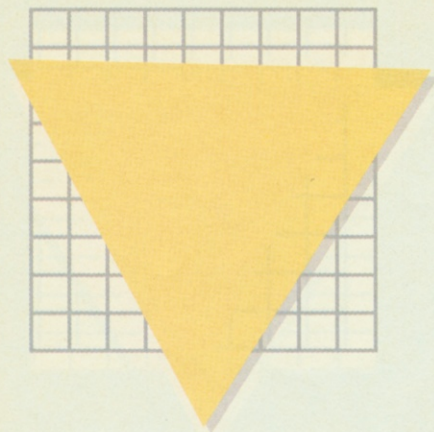
Kod:

Miasto:

Ulica:

Dołączam potwierdzenie wpłaty.
Kupon jest ważny do 1.03.95 r.

Dołączam potwierdzenie wpłaty.
Kupon jest ważny do 1.03.95 r.



– kolejny karb na mózgu, ale on boli tylko wtedy, kiedy się wyrzyna.

* * *

I niebawem, po tylu levelach (nie powiem, zdążyłem przejść kilka – już – dziesiąt) wiem o postaciach z mojej gry tak samo mało, jak mało wiedziałem na samym początku. Napotkawszy przeciwnika kombinuję ciągle, którego czaru użyć,

żeby z kolejnego wroga stał się moim przyjacielem. Nigdy nie umiem dobrać tego najlepszego i przez to wciąż nie mam potężnej dłoni, która poдалaby mi laserowy miecz na

wzdłuż odróżnia tę drogę od równoległych korytarzem. Gdym próbuję skręcić za nimi – wciąż ginę w labiryntach zbędnych słów i myśli; zbyt długo potem nie potrafię wrócić do punktu wyjścia, żeby opłacały mi się takie ryzykowne wypadki. * * * Jest jeszcze jedno, co

nie tynkiem metryczkę po tej graczy. recenzji gierki. przebiegała od gram w pewnie tak – „playability = 0”. Bo i tak go tecznie, jest w istocie; Chociaż – po-odno- zbyt codziennie – wciąż k upelne jest to gierowanie, żeby od-stwo. naprawdę Obym mogło mnie wiedzieć potem Wprawdzie na granie po gad-nową świecam sto procent swej turę i ja muszę być pro-uczciwy wobec moich czytelników i niej ko zero nie mogę im do-na zasile polecić takie trzeć. laniu. go badzie- * * * wia. Grafika w su- głu- b y m mie niezła, ale mam p i m i a ł n a - i n s - p i s a ć astygmazym

i jestem daltonistą, więc nie polegajcie za bardzo na mojej ocenie. Muzyka i dźwięk za to – perfekty; w pełnych szesnastu bitach rozdzielczości. Wymagania pamięciowe? Wszystko to, czego nie można, albo nie chce się zapomnieć. Procesor wystarczy, jaki jest. To chyba tyle, co w największym skrócie potrafię o niej powiedzieć. Z okazji skończenia poziomu możecie mi jeszcze życzyć ukończenia następnego.

* * *

Na koniec poczęstuję Was pewną anegdotką, która być może dokładnie wyjaśni dziwny, jak na – nie przymierzając – De

Stroyera, ton tego tekstu. Było tak: pewien facet składał kwestionariusz osobowy w kadrach pewnej firmy. W rubryce „Zawód” wpisał – „miłośny”. Pani czytająca jego dokumenty zatrzymała się w tym miejscu i spojrziała znad kartki. Facet uśmiechał się. Pani położyła kartkę na biurku i spytała surowym głosem, biorąc do ręki długopis i zawieszając go nad pominiętą rubryką:

– Ale ten zawód, proszę pana, to wyuczony, czy – wykonywany?

No właśnie. Tymi słowami chciałem więc podziękować pewnej Agnieszce za kolejny egzamin ze szkolenia zawodowego.

Greetz!

Warunki otrzymania książki
(co najmniej 30% taniej niż w księgarniach)
Aby otrzymać książkę, należy:

1. Wypełnić kupon starannie, zwracając szczególną uwagę na czytelne wpisanie adresu (najlepiej drukowanymi literami) oraz zaznaczając krzyżykiem, czy książka ma być wysłana pocztą, czy będzie odebrana osobiście w Wydawnictwie.
2. Dokonać odpowiedniej wpłaty na konto Lupus Sp. z o.o. IX Oddział PKO BP w Warszawie R-k nr 1599-318121-136.
3. Przysłać do Wydawnictwa pod adresem:

Wydawnictwo Lupus
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30

dołączając potwierdzenie wpłaty.

Zamówień i wpłat można dokonywać również osobiście w siedzibie Wydawnictwa. Osoby zamawiające książki z odbiorem w Wydawnictwie będą zawiadomione o dokładnym terminie odbioru.

Warunki otrzymania książki
(co najmniej 30% taniej niż w księgarniach)
Aby otrzymać książkę, należy:

1. Wypełnić kupon starannie, zwracając szczególną uwagę na czytelne wpisanie adresu (najlepiej drukowanymi literami) oraz zaznaczając krzyżykiem, czy książka ma być wysłana pocztą, czy będzie odebrana osobiście w Wydawnictwie.
2. Dokonać odpowiedniej wpłaty na konto Lupus Sp. z o.o. IX Oddział PKO BP w Warszawie R-k nr 1599-318121-136.
3. Przysłać do Wydawnictwa pod adresem:

Wydawnictwo Lupus
00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30

dołączając potwierdzenie wpłaty.

Zamówień i wpłat można dokonywać również osobiście w siedzibie Wydawnictwa. Osoby zamawiające książki z odbiorem w Wydawnictwie będą zawiadomione o dokładnym terminie odbioru.

WIDZIAŁEM WÇZORAJ
CÓŚ DZIWNÉGO PODCZĄS
LOTU TRENINGÓWÉGO

TAK?...

BYŁEM W POWIE-
TRZU JUŻ GODZINÉ,
DOSTAŁEM ROZKĄZ
POWROTU I
ROZPÓCZĄŁEM
SKRÉT

...NORMALNE RUTYNÓWE
CZYNNOŚCI...

NIE WIERZYŁEM
WŁASNYM
OCZOM !!

ALE CÓ?...
CÓ TO
BYŁÓ?

NIE... NIE MOGĘ
TO ZBYT
GŁUPIE...

CyClones

Fabula jest tyleż prosta, co nieistotna. Staruszka Ziemia, jak każda leciwa osoba – trochę niedowidząca, może przygłucha – po prostu nie spodziewała się ataku z kosmosu. Alieni wydrygali babcię jak złoto i zanim się do roboty wzięliśmy – coby napastliwców porządnie wyłoić – większa połowa świata została zaanektowana dla zboczonych celów Gości. Taki stan rzeczy, nie ukrywamy, niezbyt ciekawy i mało porywający, nie mógł jednak trwać wiecznie, to jasne. Stworzono Havoca – Wojownika Cybernetyczno-Mięsnego, herosa Achillowi równego, potomka RoboCopa i wuja Supermana. On to, jako wychowanek kleru pospolitego, będzie pogromcą lubieżników z innej galaktyki.

I tyle o scenariuszu. Na jego podstawie powstała „doo-mopodobna” gra zręcznościowa

z elementami kombinatoryki. Jak to ostatnimi czasy bywa – jest lepsza od oryginału, choć i wymagania sprzętowe ma nieco „poprawione”. Scenerią przypomina bardziej System Shock niż produkty Id Software, kolorystykę ma spokojną i stonowaną (nie tak, jak w Doomie), pasującą do cichej misji wyrznięcia nie-ludzi. Krwi nie ma wiele, albo i wcale, jeśli wziąć pod uwagę fosforyzujące zabarwienie fizjologicznych płynów przeciwnika.

Na baczną uwagę zasługuje sposób sterowania postacią. Jest on dość nowatorski, efektywny, ale wymagający przyzwyczajenia. Lewica gracza powinna być oparta na bloku numerycznym, który aktywizuje kończyny dolne cyborga, zaś prawicę powinno się umiejscowić na urządzeniu periferyjnym standardu MS-Mouse, będącym źródłem impulsu dla układów siejących. Takie połączenie umożliwia bieg w dowolnym kierunku i jednocześnie wymiatanie do wrogów bez jego (kierunku) zmiany.

Poza intensywnym strzelaniem trzeba jeszcze czasem podskoczyć na jakiś występ, bombkę zdetonować, zajrzeć tu i tam, żeby znaleźć kartę otwierającą drzwi, podfrunąć, by zdobyć jakiś ekwipunek bonusowy...

Grafika genialna w swej płynności – co nie znaczy, że jest rzadka – zaś dźwięk... Musique Cacophonique... Ale może się spodobać...

McSon



Warcraft

Trudno powiedzieć, jaki czynnik – poza oczywiście chęcią zysku – mobilizuje firmy do kopiowania znanych i uznanych pomysłów. Tym razem programiści z Blizzard Entertainment wiernie odwzorzyli wygląd i ideę Dune II, przenosząc jej fabułę do świata fantasy. Bez zbędnych słów – udało się, choć podobieństwo do pierwowzoru jest oczywiste nawet dla laika.

Przed nami otwiera się świat odwiecznego współzawodnictwa i walki o dominację, w którym gracz może przywdziać szatę opiewanego w pieśniach stratega ludzkiego plemienia, bądź dowódcy armii zbrojeckich Orków. Szanse obu stron są równe, dopóki gracz nie zdecyduje się na objęcie przewodnictwa sił zbrojnych którejś z nich. Pod ko-



mendą człowieka nawet nie-liczne wojska z łatwością pokonują silniejszego przeciwnika. Jedyną obroną komputera jest wzmocniona produkcja oddziałów i przyduszenie konkurenta ich liczbą.

Ale nie myślcie sobie, że to takie proste. Nadmierna łatwość zwykle prowadzi do nudy, o której w tej grze nie może być mowy. Istnieje dwadzieścia pięć gotowych, świetnych scenariuszy, można też tworzyć własne misje, co zapewnia nieskończoną grywalność – coś jak Doom z dodat-

CYCLONES

Raven Soft./SSI 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		100%
Dźwięk		80%
Grywalność		99%
Pomysł		90%
Ogółem		95%

Magic Carpet

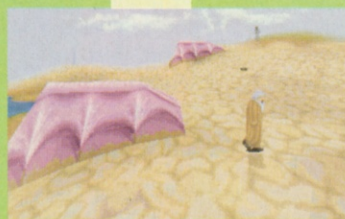
Osobie nie uprzedzonej gra ta na pierwszy rzut oka mogłaby się wydać jakimś kolejnym Commanchem czy inną pseudosymulacyjną rzeźnią w tym stylu. Złudzenie to wywo-



Lot jest zresztą ogromną przyjemnością, zwłaszcza prze-
mykanie na małej wysokości
pomiędzy wzgórzami czy lawi-
rowanie między budynkami.
Podobne wrażenia oferował
Strike Commander, tylko że



luje wspaniała grafika –
podobna, choć znacznie płyn-
niej animowana – oraz to
samo uczucie zamknięcia mię-
dzy pułapem a powierzchnią
ziemi. Dopiero pojawienie się
kilku gości w burnusach i tur-
banach, którzy kręcą się wo-
kół namiotów, skłania do
baczniejszego przyjrzenia się
otoczeniu. I wtedy okazuje się,
że lecimy nie helikopterem,
lecz... dywanem.



tu wszystko przesuwają się o
wyciągnięcie ręki i z rozsądną
szybkością. Nareszcie można
podziwiać widoki!

Podczas pierwszej wycieczki
krajowawczej jedynym zagro-
żeniem są kule ognia, wypłu-
wane przez ogromne gąsieni-

ce. Obracamy więc w ich
stronę działka, to znaczy kon-
centrujemy się i siejemy na
dobry początek... też kulą
ognia. Ciekawsze czary ofen-
sywne znajdują się na następ-
nych ponad 50 poziomach.
Przy ich pomocy zamieniamy
przeciwników w złociste kule
mana, czyli energii magicznej,



którą automatyczny balon
transportuje do wyczarowane-
go uprzednio zamku. Właśnie
zdobywanie mana jest głów-
nym celem i warunkiem za-
kończenia kolejnego etapu.



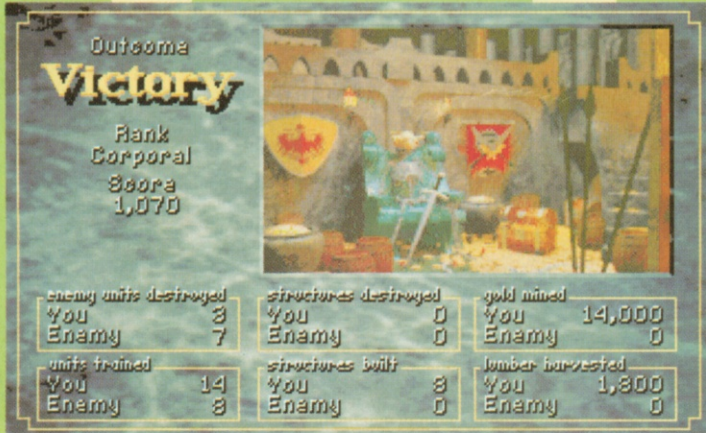
Staje się to coraz trudniej-
sze, w miarę jak rośnie liczba
„inteligentnych” przeciwników,
czyli innych dywanowych pilo-

MAGIC CARPET

Bullfrog 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		85%
Pomysł		95%
Ogółem		90%

kowymi poziomami. Poza tym
można grać z prawdziwym
przeciwnikiem, czyli z kum-
plem pamiętającym czasy
Dune II – poprzez modem,
sieć novellową, albo za pomo-
cą kabla RS-232. Powstaje
wtedy prawdziwa strategiczna
symulacja średniowiecznej eko-
nomii i taktyki walki, w której
bierze udział kilkanaście roz-



tów. Ale tak naprawdę intere-
sująco robi się po zaproszeniu
kilku kolegów – w grze po-
przez sieć może brać udział
do ośmiu graczy!

Wojciech Setlak

WARCRAFT

Blizzard Entertain. 1994
Strategiczna
IBM PC

Grafika		85%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

małych jednostek, od piecho-
ty i łuczników, po czarodziei i
przywoływane przez nich
stwory.

Podstawą powodzenia jest
wyszkolenie odpowiedniej licz-
by chłopów-robotników, którzy
karczując lasy i harując w roz-
sianych po planszy kopalniach
złota, dostarczają surowców i
funduszy dla szybko powstają-
cej armii. Praca przebiega nie-
zbyt sprawnie – robotnicy czę-

sto stają i trzeba ich „progra-
mować” na nowo, ale za to



towarzyszy jej, wprowadzającą
w klimat brutalnej walki, zło-
wieszczą ścieżką dźwiękową i
bardzo dobra synteza mowy,
niestety nie działająca na
GUS-ie.

McSon

Menzoberranzan



Chcesz się wybrać w niebezpieczną podróż do Underdarku? Masz chrapkę na wdarcie się poprzez zapomniane kopalnie Krasnoludów do nie zbadanego dotąd miasta Drowów? Zagraj w Menzoberranzan!

Menzoberranzan to właśnie tajemnicza siedziba Czarnych Elfów – Drowów, dawno wygnanych przez siły dobra z powierzchni ziemi. Miasto jest dobrze strzeżone przez liczne patrole i zadziwiające w formie potwory wałęsające... oops... włóczące się po podziemnych korytarzach układających się w zgrabniutki labirynt.

Pewnie, że zajmuje sporo, bo ok. 30 megów, ale jest tego warta. Gra kształtem przypomina nieco Ravenloft, ale wbrew temu, co rozpowiada (przemówił podczas Wigilii!) McSon, nie jest jego dalszym ciągiem. Wrażenie kolejnego, udoskonalonego odcinka potęguje ujęcie Menzoberranzanu w ramy systemu AD&D. Nikogo naturalnie to nie dziwi, bo przecież gra powstała w oparciu o Forgotten Realms – jeden z podsystemów AD&D. Dlatego też spotykamy w niej nazwy, które możemy odszukać na konkretnej mapie, a także starych znajomych, jak choćby Dritzza Do' Urdenn, dobrego

Drowa – renegata. Zadbala o to firma TSR, która wydaje publikacje dotyczące AD&D.

Wspaniała muzyka, miłe dla ucha efekty dźwiękowe (piski i charczenia zarzynanych dostarczają wyjątkowych wrażeń), dokładna, wyrazista grafika i porządnie wykonane sekwencje „lekko” animowane. Jest też parę cieszących nowinek, np. zgodny atak wszystkich kontrolowanych przez gracza postaci czy „drugi poziom” krajobrazu na użytek krótkich chwil lotu. Wszystkie kawałki układają się w miłą całość.

Chciałem pominąć kwestię czarów, ale nie mogę; jest ich mnóstwo i to najrozmaitszych.

Zostały opracowane zgodnie z systemem i cieszą gracza, jak ta lala – np. mając przynajmniej Sound Blastera zabawcie się w przysiewanie z magowskiego czaru Flame Arrow do Drowów; odgłos wydawany przez magiczną strzałę wbijającą się w ciało i bajeczny przewrót, jaki wykona trafiony, wprawiają Was w dobry humor na cały dzień.

Jorund (we wspaniałym nastroju)



MENZO-BERRANZAN

SSI/Dreamforge 1994
Role-playing
IBM PC

Grafika		95%
Dźwięk		95%
Grywalność		100%
Pomysł		100%
Ogółem		98%

Dominus

Po niemal dwóch latach od pierwszych zapowiedzi firma US Gold rozpoczęła sprzedaż nowej gry strategicznej, w której zadaniem gracza jest obrona niewielkiego królestwa przed atakami ośmiu klanów. Wojska królewskie składają się z blisko stu potworów w kilkunastu gatunkach, pogrupowanych w cztery hordy pod rozkazami czterech generałów. Jako broń masowego rażenia służy kilkadziesiąt rozmaitych czarów, można też konstruować i zastawiać chytre pułapki – od prostych sieci do chwytania jeńców, po skrzynie wypełnione materiałem wybuchowym. W ostateczności można osobiście włączyć się do walki, ryzykując utratę życia oraz, rzecz jasna, tronu. Rozmiary programu budzą respekt: ponad 31 MB na twardym... ciekawe, co też interesującego oferuje tak rozbudowana gra?

Otóż nic. To znaczy owszem, parę pomysłów rzeczywiście zasługuje na pochwałę za oryginalność. Wśród



nich są wspomniane pułapki, możliwość krzyżowania do sześciu potworów w celu wyhodowania naprawdę przerażającej kreatury czy też wyciskanie z jeńców zeznań na temat ich zainteresowań czy magicznych receptur. Grający w Dominus cierpi jednak na ciągłą zadyśkę: nawet na najłatwiejszym

poziomie nie sposób zająć się czymś dłużej niż przez 30 s! Gra toczy się w czasie rzeczywistym, i podczas gdy my zabawiamy jeńca inteligentną rozmową, jego pobratymcy kończą właśnie podkop pod murami twierdzy. Wszystkie te świetne pomysły pozostają przez to nie wykorzystane, bo i tak ledwie starcza czasu na przerzucanie armii potworów z miejsca na miejsce. Poza tym Dominus został nazwany grą strategiczną na wyrost: po ustawieniu potworów na losy bi-

twy możemy wpływać tylko za pomocą czarów.

Niemal całe to 31 MB zajęte jest przez animacje i inne graficzne fajerwerki. Cała para w gwizdek, po raz już nie wiem który...

Wojciech Setlak



DOMINUS

US Gold 1994
Strategiczna
IBM PC

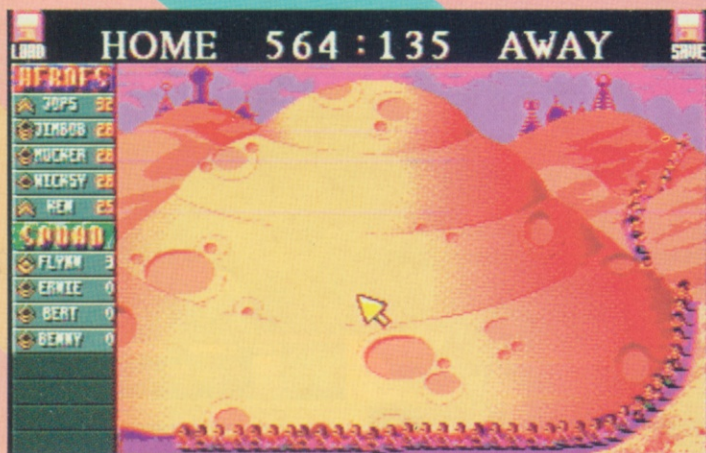
Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		45%
Pomysł		70%
Ogółem		55%

Cannon Fodder II

Dziwnym trafem w końcówce 1994 r. wiele znanych firm zabrało się za odświeżanie starych pomysłów, czego efektem jest całe mrowie najrozmaitszych kontynuacji znanych już gier. Jedną z nich to Cannon Fodder II, którego pierwszą wersję doskonale znają zarówno posiadacze Amig, jak i PC. Przebojowy pomysł, dobre wykonanie, a zwłaszcza olbrzymia grywalność Cannon Fodder zaprowadziły tę grę na czołowe miejsca list przebojów, można więc przypuszczać, że jego następca odniesie podobny sukces.

powo zręcznościowych, gdzie liczą się zdolności manualne – z takimi, gdzie trzeba sporo pogłówkować, a także włączenie kilku dodatkowych atrakcji – na przykład efektowne sceny śmiertelnego zejścia przeciwników.

Czym różni się Cannon Fodder II od swojego poprzednika? Po pierwsze, dorobiono do gry dość tajemniczą historię o Kosmitach. W rezultacie nasi żołnierze przemierzają czas, walcząc w różnych epokach z najeźdźcami (są to praktycznie cztery okresy: średniowiecze, lata trzydzieste XXw. w Chica-



Na wstępie – dla tych, którzy jednak nie zetknęli się z pierwszą częścią – krótkie wprowadzenie. Idea Cannon Fodder jest prosta. Mając kilkuosobową grupę żołnierzy musisz wykonywać różnorodne zadania, zazwyczaj (ale nie zawsze!) prowadzące się do „zabij wszystkich wrogów”. Swój oddział możesz dzielić na mniejsze, samodzielnie działające grupy. Na dalszych planszach pojawiają się nowe typy broni – granaty, bazooki, a także pojazdy, z których możesz korzystać. Pomysł na grę wydaje się dość standardowy. Co w takim razie sprawiło, że program osiągnął taką popularność? Grywalność, grywalność i jeszcze raz grywalność. Złożyły się na nią: superwygodna obsługa za pomocą myszy, proste zasady, udane połączenie elementów ty-

go, współczesny Bejrut oraz odległa przyszłość). Trzymanie się realiów historycznych nie jest jednak regułą. Owszem, zachowano realizm w stosunku do pojazdów – na przykład w średniowieczu można poruszać

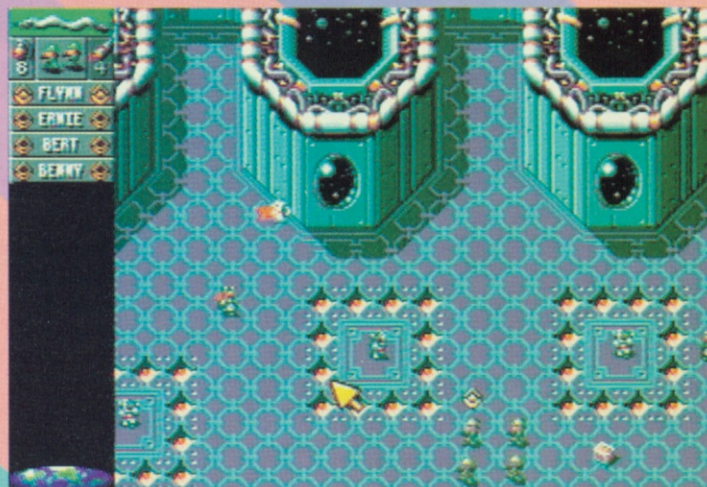


się taranem na kółkach, a lata się na miotle, ale nie należy zbyt popadać w zdziwienie, jeśli zauważy się rycerza z pancernicą.

Zestaw misji jest podobny

do tego z poprzedniej edycji gry. Najwięcej znajdziemy scenariuszy wymagających zabicia wszystkich wrogów i zniszczenia wszystkich budynków, ale jak rodzyńki w cieście trafiają się też misje ratowania zakładników czy ochrony cywilów.

Gra sprawia wrażenie trudniejszej i bardziej wymagającej. Bez nieśmiertelności skończenie Cannon Fodder II wydaje się niemożliwe. Przyczyna jest prosta – więcej przeciwni-



ków, lepiej uzbrojonych, trudniejsze sytuacje taktyczne. Na domiar złego w wielu miejscach można napotkać ukryte



miny, a niewinnie wyglądające owieczki okazują się bombami-pułapkami.

Cały tak zwany engine pozostał bez zmian. Takie same rozwiązania graficzne, dźwiękowe, identyczne sterowanie i zasady gry. Jak w każdym programie Sensible Software – w Cannon Fodder II znajdziemy bardzo zabawną czołówkę (w zdjęciu historycznych postaci wmontowano podobizny autorów), a także bardzo dobrej jakości moduł muzyczny – moim zdaniem jednak nieco gorszy

od poprzedniego.

W sumie, poza wprowadzeniem pomysłu z przemieszczaniem się w czasie i, co za tym idzie, dodaniem bardziej urozmaiconej grafiki oraz podniesieniem poziomu trudności, gra aż tak bardzo nie różni się od pierwowzoru. Czy to wystarczy?

Roman Sadowski

CANNON FODDER 2

Virgin 1994
Zręcznościowo-strateg.
Amiga

Grafika		85%
Dźwięk		80%
Grywalność		95%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

The Panzer Faust



Z pewną nieśmiałością, drżącymi dłońmi sięgnąłem po najnowszy produkt firmy NOVA LOGIC. Trzeba Wam bowiem wiedzieć, iż do broni pancernej wszelkiego typu mam stosunek niemal nabożny. Otóż mój drugi cioteczny dziadek ze strony wujka był pancernikiem duszą i ciałem – do tego stopnia, że jego grób do dziś jest jedynym okrągłym modelem na cmentarzu i przypomina betonowy odlew wieżyczki T-54. Ba, dziadek nawet zażył sobie krzyża w formie stylizowanego cekaemu, a zamiast laweczki kontemplacyjnej kazał od frontu postawić przeciwpancerne „jeże”.

Pamiętam po dziś dzień, jak pod czujnym okiem dziadka wykopalem saperką swój pierwszy okop bojowy dla T-34 na działce taty. Był listopad, ziemia skuta mrozem, więc dziadek chciał użyć trotylu. Na szczęście nie wszystkie spłonki odpaliły, lecz mama mimo to długo nie wychodziła ze szpitala. Innym razem ćwiczyliśmy walkę z czołgami w mieście – skok do studzienki i rzut granatem od tyłu na płytę silnika. Wypatrzyliśmy miejsce, gdzie często przejeżdżały ciężarówki z budowy i rzucaliśmy im cegłówki na pakę. Niestety, pech chciał, że napatoczył się autobus wiozący dziatwę do szkoły. Szczęściem dziadek zdążył naciągnąć klapę na studzienkę, a potem już ćwiczyliśmy tylko ewakuację kanałami. Kiedy indziej dziadek uznał, iż czas rozpocząć praktyczne szkolenie w obsłudze T-34. Nocą zakradliśmy się na cokol w

środku wsi, gdzie stał sobie jeden egzemplarz. Wszystko szło dobrze, póki dziadek nie pomylił cyngla z ręcznym, po czym czołg stoczył się z pomnika prosto na Syrenkę soltysa...

Tak więc, obciążony bagażem jakże praktycznych doświadczeń, dopadłem Armored Fist. Grę trudno zaliczyć do symulatorów, ponieważ jest się w niej jednocześnie kierowcą, celowniczym i dowódcą (Alles in Einem – Wash&Go, jak mawiał generał Guderian). Na początku kampanii można wybrać sobie albo czołg T-80, albo M1A2 Abrams. Ten ostatni jest w sposób zauważalny lepszy, załoga lepiej wyszkolona, pociski celniejsze – typowy jankeski handicap. W T-80 jest za to genialna synteza odzywek załogi, posługującej się co prawda językiem angielskim, ale za to z fantastycznym zabużańskim akcentem (Bradley liocked...).

Walkę prowadzi się, dowodząc jednym lub kilkoma plu-



tonami zmechanizowanymi, wyposażonymi w czołgi (T-80, Abrams) oraz w bojowe wozy piechoty (BMP, Bradley), przy czym można pojeździć na wszystkich typach sprzętu. W zależności od marki pojazdu

dostępna jest szeroka gama uzbrojenia artyleryjskiego i rakietowego. Jednym słowem, dla każdego (celu) coś milego.

Gra jest wyposażona w edytor misji o bardzo zgrabnym interfejsie. W niektórych (nie zabezpieczonych) misjach można dokonać na bieżąco edycji pola walki, na przykład wkopać miny tuż przed atakującym wrogiem – gwoli rozrywki, chle...

Po tej łyżce najłodsze smaru czołgowego czas na beczkę kwaśnej ropy. Pół owej beczki otrzyma oprawa graficzna, czyli bitmapowa grafika typu Doom (nazywam



ją glazurą, ponieważ ma piksele wielkości kafli). O ile w nie oświetlonych kazamatkach sprawia ona atrakcyjne wrażenie, o tyle w terenie otwartym uniemożliwia praktycznie lokalizację wrogów, a płynne przejścia między kolorami owych kafli kamuflują wraży sprzęt skuteczniej, niż biały ortalion narzucony na śnieg. Ponadto czołg nie szklarnia – można sobie popatrzeć na zewnątrz tylko przez szparę w poszyciu. Drugie pół beczki wzmiankowanej ropy otrzyma tzw. grywalność. Nie dość, iż za diabła nie widać, skąd strzelają – to jeszcze szeregi

przeciwnika składają się z najlepszych gwardyjskich dywizji dowodzonych przez cyborgi. Mój rekord przebywania na polu chwały wyniósł ok. 20 minut. Próbowałem różnych rodzajów taktyki: zygzakowanie, podkradanie się pod osłoną wzniesienia, okrążenie – prędzej czy później i tak dostajesz podkalibrowym w podstawę czaszki. Po prostu scenarzysta zapomniał uwzględnić opcję „wyszkolenie przeciwnika: green, regular, guards, crack”... Istnieje możliwość uzupełniania na bieżąco strat za pomocą edytora misji, ale zasoby sprzętowe odcinka frontu są także ograniczone i w pewnej chwili komputer odmawia wystawienia dodatkowych oddziałów.

W porównaniu z najlepszą dotychczasową grą tej klasy, tzn. M1 Tank Platoon, Pancerne Pięta stanowi krok wstecz: mniej wyraźna grafika,



niesamowity stopień trudności, brak podziału ról w czołgu, mała liczba typów pojazdów. Lepszy jest tylko interfejs komend i rozwiązanie wsparcia artylerii i lotnictwa.

Przemek Wnuk

ARMORED FIST

Nova Logic 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		60%
Dźwięk		80%
Grywalność		50%
Pomysł		80%
Ogółem		65%

Oto opowieść o dzielnych ludziach, pilotach I wojny światowej, pionierach lotnictwa, którzy na swych niedoskonałych maszynach dokonywali cudów...

Max von Immelwomani wspiął się do swojego nowiutkiego czterdziestotrzypłatowego Pokkera. Wbił się w fotel – miał tyle miejsca, co sardynka w puszcze. Dodał gazu i po krótkim rozbiegu skrzydlaty rumak uniósł go w powietrze. Seria pocisków, która zaświssała między płatami pegaza, zmusiła go do skupienia rozbieganego wzroku na horyzoncie. Po ręcznym ustawieniu ostrości za pomocą odpowie-

kwiat. Zwycięzca Immelwomani wrócił w glorii do bazy. Niestety, grad medali, jakim w uznaniu bohaterstwa zasypali go przełożeni, ukamienował biednego pilota... Tak skończył Granatowy Markiz, zwany tak od barwy swych oczodołów.

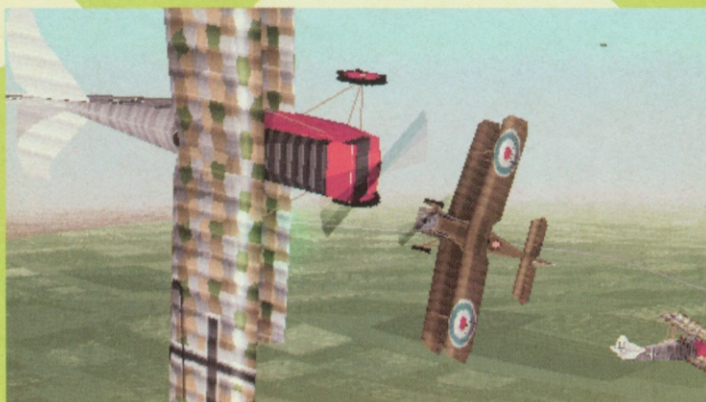
Nareszcie! Panowie, pojawiła się nowa gra, mająca udawać latanie samolotem z lat 1914–1918. Nosi tytuł Dawn Patrol. Program ma charakter encyklopedii – z tekstami, dźwiękami i animowanymi wstawkami – obejmują-

obu stronach frontu oraz zmieniać (z ograniczeniami) liczbę samolotów biorących udział w kampanii. Sam model lotu (program symuluje wiele samolotów, niemieckich i alianckich) jest nieco uproszczony, ale wiele realistycznych efektów, np. spadek prędkości i wysokości przy zakrętach, częstotliwość zacinania się karabinu maszynowego, wysoki poziom umiejętności wroga itp. – bynajmniej nie ułatwia gry.

Grafika – Overlord plus „coś jeszcze”. To po prostu trzeba

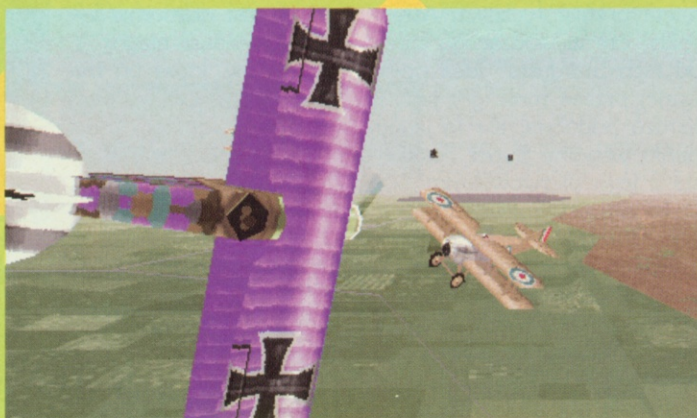
żyć spodziewać się hiperrealizmu. Wysoki stopień trudności wyzwala ambicję przejścia każdej misji. I na koniec istotna rzecz dla posiadaczy mniejszych twardzieli. Program zajmuje tylko cztery dyskiety 3,5". Posiada wbudowane mechanizmy oszczędzania twardziela, np. dzięki

Dawn Patrol



dniego pokręta wystającego zza ucha, zobaczył zarysy dwupłatowca. W błyskawicznie zbliżającym się kształcie po ok. 20 min rozpoznał angielski De Havilland DH2. Max ruszył do ataku niczym napastnik Legii Warszawa, błagając kapryśny i wciąż kaszlący silnik o dalszą pracę... Po kilku minutach walki, nadludzkim wprost wysiłkiem, zmagając się z przyspawanym na stałe drążkiem i orczykiem, który uparcie odmawiał współpracy, zdołał uciec się ogona Anglika i oddać jedną dłuższą serię, zanim zaciął mu się karabin. Z zamka trysnął gorący olej, wypalając dziury w ciebie herosa. Dalszy ostrzał nie był jednak potrzebny. Kilka kul, które utkwiły w tułowie nieprzyjacielskiego pilota spowodowało, że tamten poczuł się dotknięty do żywego. DH2 runął w dół pięknym korkociągiem. Na ziemi wykwił ognisty

cej okres I wojny światowej oglądanej oczami pilota. Jest



podzielony na rozdziały zawierające dokładne opisy typów samolotów, skrócone biografie najlepszych pilotów tamtych czasów i wreszcie bitwy. Granie w Dawn Patrol polega na odbyciu wszystkich większych bitew powietrznych I wojny światowej. Można latać po

zobaczyć. Tryby VGA i SVGA, wszystko elegancko teksturowane, samoloty jak żywe, ale największe wrażenie robi stodoła. Cała drewniana! To widać! Szkoda tylko, że tryb SVGA



instalowaniu tylko grafiki VGA...

col. „ZgRed Killer”
Kozlowski

DAWN PATROL

Empire 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		80%
Pomysł		90%
Ogółem		80%

Mortal Kombat II

raźnie „inteligencję” graczy sterowanych przez komputer. Teraz wykorzystują oni bezlitośnie wszystkie Twoje słabe punkty. Czasy, kiedy stosując jedną czy dwie techniki pokonywało się spokojnie kolejnych przeciwników, minęły bezpowrotnie. Co prawda nie ma już etapów, w których musimy się zmierzyć z dwoma wojownikami po kolei, ale jest to skutecznie rekompensowane ich rosnącymi umiejętnościami podczas turnieju. Obecnie przeciętna walka nie trwa dłużej niż kilkanaście se-



Super hit sprzed roku, Mortal Kombat, doczekał się wreszcie kontynuacji. Nowa porcja brutalności, wiader krwi i bardzo widowiskowych zgonów czeka na każdego chętnego. W 500 lat po poprzednim turnieju, Shang Tsung uzyskuje pomoc swego pana Shao Khana i zwabiając najlepszych wojowników Ziemi kolejny raz usiłuje się ich pozbyć.



fakt, że standardowo rozpoczynamy grę z piętnastoma kredytami, a liczbę tę można zwiększyć do 30 (przynajmniej w wersji na Amigę).

Tym razem w walkach możemy posługiwać się jednym z dwunastu wojowników. Znajdziemy wśród nich kilku starych znajomych (np. Sub Zero, Scorpion czy Liu Kang), ale większość – to zupełnie nowi ucze-

stnicy. W stosunku do Mortal Kombat rozszerzono zestaw ciosów, zwłaszcza specjalnych. Obecnie kombinacje niektórych ruchów dają całkowicie nowe możliwości. Opanowanie wszystkich wariantów uderzeń, nawet dla jednej tylko postaci, wymaga sporo czasu. Wielu ucieszy także informacja o ulepszeniu opcji Fataliity. Obecnie po komendzie „Finish Him”

Pierwsze, co rzuca się w oczy w stosunku do poprzedniego wydania, to wzrost poziomu trudności. Poprawiono bardzo wy-

kund, a najlepszym potwierdzeniem stopnia jej trudności jest

Super Stardust

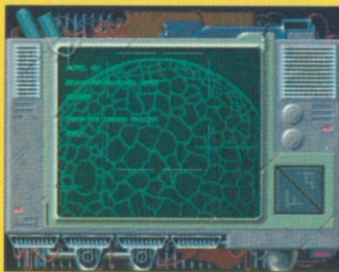
Super Stardust jest doskonałym przykładem na to, że stare pomysły w nowym wykonaniu bardzo często dają doskonale efekty. Któż nie pa-

mięta prehistorycznych Asteroids, czy wywodzącego się od nich Stardusta? Idea opisywanej przeze mnie gry jest bardzo podobna, ale to jedyny punkt wspólny Super Stardusta z jego pierwowzorem. Dużo nowych rozwiązań plus supergrafika i wysoki poziom grywalności, stawiają ten program w czołówce gatunku. O jego jakości niech świadczy fakt, że ukazał się tylko w wersji na A1200 i CD32.

Fabula gry nawiązuje do Stardusta. Podstępny profesor Schaumund otrząsnął się po porażce i po raz kolejny próbuje zdobyć galaktykę (i księżniczkę Levi). Jedyna nadzieja w Tobie – pilocie supermyśliwca Panther.

Gra składa się z kilku podgier, różniących się zasadniczo od siebie. Pierwsza z nich jest

najbardziej zbliżona do wspomnianych wcześniej Asteroidów. Zadaniem gracza jest niszczenie latających wokół niego asteroidów, które po trafieniu rozdziałają się na mniejsze fragmenty. Pomysł ten został jednak gruntownie rozszerzony. Przed przystąpieniem do



gry wybieramy jedną z kilku dostępnych planszy, różniących się stopniem trudności i występującymi w niej zagrożeniami. Często oprócz zwykłych mete-

orytów będą pojawiały się pojazdy wroga, począwszy od małych, podobnych do Twojego myśliwców, a skończywszy na potężnych jednostkach – strażnikach poziomu. Twój pojazd w trakcie gry cały czas ulega modernizacji. Po zniszczonych asteroidach zostają najrozmaitsze bonusy: dodatkowa energia, lepsze silniki (szybkość i zwrotność), tarcze ochronne, a także zasobniki zwiększające siłę broni. Nowe typy broni można zdobyć niszcząc specjalny transporter z



SUPER STARDUST

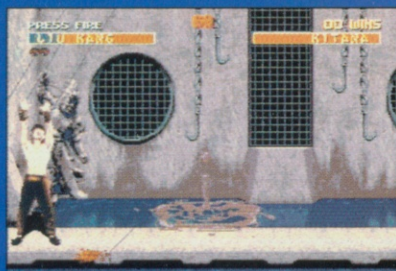
Team 17 1994
Zręcznościowa
Amiga1200, CD32

Grafika		95%
Dźwięk		90%
Grywalność		100%
Pomysł		85%
Ogółem		95%



mamy daleko większe możliwości w decydowaniu o losie pokonanego wroga. Na niektórych planszach, aby przeciwnik gustownie zakończył żywot, można wykorzystać specyficzne cechy otoczenia, np. zawiesić go na kołcach wystających z sufitu w charakterze żyrandola, wykapać w kwasie albo malowniczo zrzucić z kilku pięter.

Oprócz tego każda z postaci może wykonać jeden z dwóch tylko sobie właściwych ruchów, czego efektem są jeszcze bardziej malownicze sceny śmierci. Zupełna nowość – to dwie inne możliwości: Babality i Friendship, czyli zamienianie przeciwników w dzieci lub robienie z nich przyjaciół. Obie możliwości są jednak trudne to zrealizowania, gdyż do ich uzyskania nie



Pod względem graficznym Mortal Kombat II nie odbiega specjalnie od pierwszej części. Wersja amigowa została wykonana, tak jak poprzednia, w 32 kolorach. Graficy w pełni wykorzystali tę liczbę, choć czasami zauważa się, że zabrakło kilku kolorów przy rysowaniu podkładów. Na pocieszenie dodam jednak, że poprawiono znacznie algorytm gry. Grupa Probe De-

velopment, bardzo zasłużona także dla Amigi, podeszła poważnie do konwersji, czego efektem jest bardzo duża szybkość działania gry. Testując Mortal Kombat II na A1200 wielokrotnie miałem wrażenie, że walka toczy się żdźbko za szybko, a przeciwnicy obdarzeni są za dobrym refleksem. Gra – nawet na poziomie Very Easy – od mniej więcej czwartego przeciwnika staje się bardzo wymagająca. Dużo zależy przy tym od właściwego doboru sterowanego przez nas wojownika w stosunku do przeciwnika, z którym obecnie walczymy.

Liczba użytych sampli okrzyków, uderzeń itp. jest praktycznie taka sama jak poprzednio. Lepszy jest natomiast moduł muzyczny ze wstępu.

Myślę że Mortal Kombat II może stać się jeszcze większym przebojem niż jedynka. Wszystkich zwolenników brutalności i hektolitrow krwi czeka na pewno doskonała zabawa.

Roman Sadowski



MORTAL KOMBAT 2

Aclaim 1994
Zręcznościowa
Amiga, IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		80%
Grywalność		100%
Pomysł		90%
Ogółem		90%

uzbrojeniem. Podczas gry możesz dowolnie zmieniać wykorzystywaną broń, ustawiając tę, której siła ma ulec zwiększeniu po zebraniu odpowiedniego bonusu.

Najczęściej, aby skończyć któryś z etapów tej części gry, musisz po prostu zniszczyć wszystkie meteoryty, a czasami także i pojazdy wroga. I na wszystko masz określony czas. Jeśli nie zdążysz, zaatakują Cię dodatkowe pojazdy wroga.

Pomiędzy kolejnymi etapami czekają Cię dodatkowe atrakcje w postaci przelotu tunelem nadprzestrzennym, a czasami także misje specjalne. Są to praktycznie oddzielne

później coraz częściej roboty i pojazdy przeciwnika.

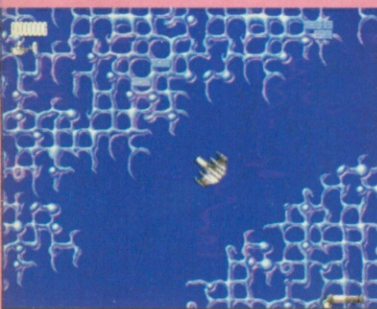


Specjalne misje to następny rodzaj atrakcji. Dostęp do nich pojawia się czasem obok możliwości wyboru lotu tunelem. Pierwsza z tych misji swym charakterem bardzo przypomina grę Thrust – latasz sterując odpowiednio mocą silników (przy silnej grawitacji!) w bardzo skomplikowanym terenie, zbierając różne zasobniki, usiłując przy tym dostać się w określone miejsce. Każde zetknięcie się z lądem to strata energii.

Jak widać, Super Stardust jest dość urozmaiconą grą. Jeśli dodać do tego wysoki poziom wykonania – w rezultacie otrzymujemy bardzo ciekawy program. Najwięcej uznania mam dla grafiki. Bardzo płynny scrolling, doskonała anima-

cja i włączenie do wszystkiego świetnej renderowanej grafiki robią wrażenie na każdym. Nie mniej efektowne są sceny z lotu tunelem nadprzestrzennym. Do tego dochodzi świetna muzyka i pokaźna liczba efektów dźwiękowych. W równie ciepłych słowach można wypowiedzieć się na temat grywalności. Ta gra po prostu z miejsca przykuwa do fotela i zmusza do wielokrotnego sięgania po nią. Wyraźnie pomaga w tym system kodów, pozwalający zaczynać grę od dowolnego, skończonego przez nas, etapu. Z czystym sumieniem stwierdzam, że nie mogłem tak naprawdę przyczepić się do żadnego elementu Super Stardusta. Niewątpliwie program ten ma szansę stać się hitem w swojej klasie.

Roman Sadowski



Delta V

Po amerykańskich producentach można się spodziewać wszystkiego. Lubię oglądać horrory (dla FX, czyli efektów specjalnych) i przestałem się dziwić, że ludzi atakują pająki, ślimaki lub jogurt. Mam nawet własny pomysł na film o krwiożerczym papierze toaletowym... W każdym razie, o ile FX są na ogół bez zarzutu, o tyle sama treść filmów to najczęściej „mniej niż zero”. FX to również specjalność filmów SF. Jednym z tematów tych filmów jest podróż „w głąb”. Może to być np. przemierzanie małym stateczkiem wnętrza ludzkiego ciała („Fantastyczna podróż”, „Inner Space”) albo zanurzanie się w tzw. wirtualną rzeczywistość („Kosiarz umysłów”). Byłoby naiwnością sądzić, że producenci gier komputerowych nie nawiążą do tych bajeczek.

No i mamy to, czego chcieliśmy – Delta V. Od razu zaznaczę – beze mnie. Ja tego programu nie pożądałem, ale (jak wiadomo) producenci orientują się w potrzebach klienta lepiej niż on sam. Przynajmniej próbują to wmówić („wypróbuję go na pewno...”).

Bajeczka? Dawno, dawno temu (AD 2306) najważniejsze na świecie były matryce danych (Sense-Net Matrix). Dane to skarb, dobra informacja zawsze była na wagę złota. Nie inaczej jest w przyszłości. Trzeba tylko pilnować w tych

matrycach porządku, czasem posprzątać. W tym celu zebrano kupę wariatów, którzy mają latać po matrycach danych na wirtualnych stateczkach...

Delta V – to fajerwerk na miarę przeboju symulatorów komputerowych – Comanche Maximum Overkill. Pozwolę sobie na małą dygresję: już sam podtytuł Komancha sugeruje, że jest to bezmyślna strzelaninka. Bo jak można naiwnie wierzyć, że w obecnej kosztownej wojnie elektronicznej możliwe jest niszczenie wrogich maszyn setkami?

Sprzęt bojowy jest tak drogi, że produkuje się go niewiele, za to najwyższej jakości. Wtykanie nam symulatora przyszłościowego śmigłowca, który pod względem zastosowań bojowych przypomina Raptora – jest nieporozumieniem. Wspaniała grafika nie zmienia faktu, że jest to tylko bezmyślna gierka zręcznościowa, dobra dla szympansov.

Nie inaczej jest z produktem firmy Bethesda Softworks – Delta V. Na wstępie autorzy uraczyli nas wielkim, animowanym odliczaniem: 5-4-3-2-1... Na te zbędne bajery tracił około minuty, a nie chce mi się wierzyć, że to czas potrzebny na wczytywanie gry do pamięci. Skoro się rzekło o pamięci – gra wymaga 600 kB. Nawet TIE Fighter kontentuje się 580 kB. Aby zagrać w Delta V musiałem uruchomić komputer w

minimalnej konfiguracji, przeklinając przy okazji zakup Sound Blastera AWE 32, którego drivery zajmują kilkadziesiąt kB. Pamięć żerośność gry nie jest cechą najmniej widzianą przez gierkarzy, szczególnie że nie każdy miał wątpliwą przyjemność opanowania sztuki optymalizacji wykorzystania pamięci (a zaprawdę powiadam wam, że Memmacker nie wystarczy!).

Grafika gry Delta V może nas z łatwością przenieść z Warszawy do Wołomina – taka jest odjazdowa. Nawet główne menu jest genialne – te niebieskie impulsy rozlewające się po metalicznym tle... Niestety, sam lot to nic ciekawego: ładna, płynna grafika (na 486), latanie, strzelanie, latanie, strzelanie... Nie wykorzystano należycie kopalni pomysłów, jaką mogła stać się fabuła gry. Oczywiście, można się dopatrzeć różnicy między użyciem działek laserowych a torped protonowych, ale ja wolę – sorry za stroniczość – X-Winga lub TIE Fightera; tam przynajmniej dobrze wiem: kim jestem, komu daję w d... i za co (lub od kogo dostaję i też za co). W każdym razie polecam Delta V na jeden-dwa wieczory gościom, którzy mają akurat 17 MB wolnego miejsca na twardej i nie znaleźli nic lepszego – choć w to trudno mi uwierzyć.

Maciej Warzecha



DELTA V

Bethesda Softworks 1994
Zręcznościowa
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		50%
Grywalność		80%
Pomysł		10%
Ogółem		50%

Microsoft Space Simulator



Jeśli byłeś już rycerzem, generałem, pilotem, marynarzem, płatnym mordercą, najemnikiem, menedżerem burdelu i egzorcystą, to powinieneś wreszcie wykazać się jako zawodowy astronauta. Tu drobne ostrzeżenie – jest to profesja tylko dla cierpliwych...

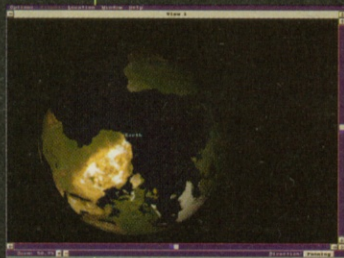
Zanim zdecydujesz się na zakup Microsoft Space Simulator, powinieneś upewnić się, czy wiesz, co oznacza pojęcie „symulator czasu rzeczywistego”. Otóż jest to po prostu taka gra, w której lot na planetę oddaloną o 20 lat świetlnych będzie trwał równo 20 lat. Rzecz jasna, przy prędkości równej prędkości światła, bo jeśli zapomnisz rozpedzić swój pojazd – cóż, wtedy potrwa to nieco



dłużej. Niecierpliwym pozostaje skorzystanie z kompresora czasu, które to pożyteczne urządzenie na szczęście wbudowano w program.

Symulator pracuje w trzech rozdzielczościach, przy czym kosmiczne obiekty wyglądają porządnie dopiero w najwyższej, wymagającej karty graficznej z 1 MB pamięci. Możemy polatać sobie do woli różnymi

rodzajami statków kosmicznych – zarówno istniejących (Apollo 17, Space Shuttle), jak i wymagowanych (Galactic Fighter). Nie trzeba przy tym być ekspertem od mechaniki niebios: bardzo pomocny jest autopilot, który można w prosty sposób zaprogramować. Następnie pozostaje już tylko oczekiwanie i podziwianie widoków (dużo czerni w kropki – wreszcie zwrócą się nakłady po-

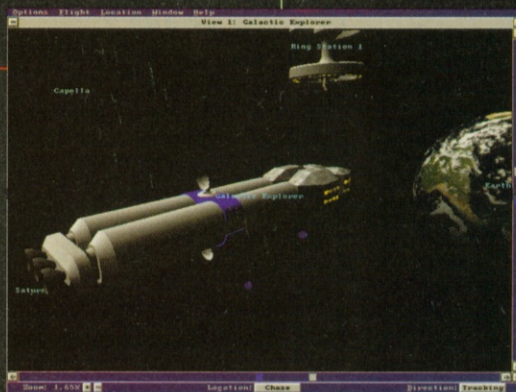


niesienie na zakup monitora z kineskopem Black Trinitron). Mimo zastosowanej kompresji czasu, podróże międzygwiazdne wymagają cierpliwości, na przykład skok Galactic Fighterem z Ziemi do Alfa Centaura trwa ponad 10 minut.

Pierwsza z dwóch oferowanych przez program misji – to posadzenie na powierzchni Księżyca lądowika statku Apollo 17, oraz powrót do orbitującej jednostki macierzystej. Druga misja – to start promem kosmicznym z kosmodromu na Ziemi i dokowanie w stacji kosmicznej na orbicie naszej planety. Podróż można sobie urozmaicić opuszczając statek, by siedząc samotnie wśród gwiazd

na gustomym bujanym foteliku zaopatrzonym w silniczki rakietowe, wdychać zapach próżni... Clou lotu stanowią ostatnie sekwencje dokowania na stacji orbitalnej lub lądowania na Księżycu, które trzeba wykonać ręcznie. Niestety, gdy wylądujesz, nie podbiega komitet powitalny Ufoludków, ba, nikt nawet nie strzela zza grzbietu krateru... czegoś tu po prostu brak.

Druga opcja programu – to zabawa w astronoma. Otóż



można wybrać sobie obserwatorium na dowolnym obiekcie w Układzie Słonecznym i obserwować stamtąd ciała niebieskie. Twórcy programu wykorzystali digitalizowane zdjęcia, wykonane przez prawdziwych astronomów. Polecam szczególnie widoki planet naszego Układu oraz Plejady i galaktyki spiralne.

O atrakcyjności programu w dużym stopniu decyduje właśnie część astronomiczna. Autorzy opatrzyli go dużą liczbą danych o znanych elementach wszechświata – dowiedziałem się na przykład, iż Ziemia pędzi przez wszechświat z prędkością 41 400 km/h, przy czym nikt nie kieruje naszym pojazdem... Program uwzględnia położenie obiektów kosmicznych w przestrzeni według czasu uniwersalnego. Obserwując na przykład Księżyc należy pamiętać o tym, iż mniej więcej co miesiąc następuje now, i Księżyc znika z ekranu. Podobnie rzecz się ma z kometą Halleya, którą można

obserwować w różnych fazach lotu ku Ziemi, umiejętnie manipulując zegarem programu.

MS Space Simulator jest pro-

gramem dla cierpliwych miłośników astronomii. Amatorzy latania w kosmosie powinni jednak sięgnąć do innych symulacji, z uwagi na brak: „dreszczyka”, gwałtownych manewrów, walki, strzelanin i kontaktu z obcymi cywilizacjami. Jeśli jednak chcesz odpocząć i przy okazji czegoś się nauczyć – spróbuj.

Przemek Wnuk

Dystrybucja w Polsce:
Microsoft Sp. z o.o.
ul. Grzybowska 80/82
00-844 Warszawa

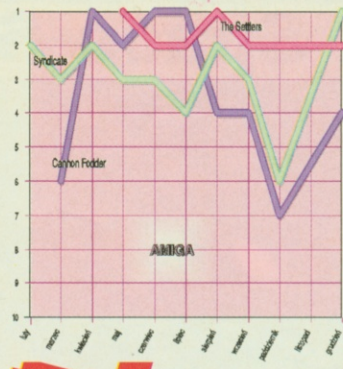
MICROSOFT SPACE SIMULATOR

Microsoft 1994
Symulacyjna
IBM PC

Grafika		90%
Dźwięk		75%
Grywalność		80%
Pomysł		99%
Ogółem		90%

LISTA PRZEBÓJÓW DLA ŁAMIDŻÓJÓW

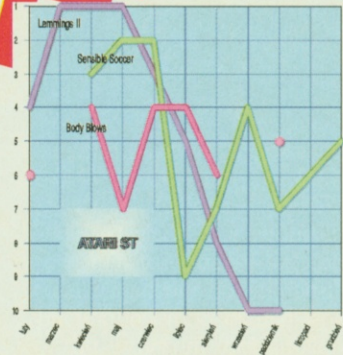
to chodzi. Drugie wyjście — to publikowanie kompilacji kilku zachodnich list przebojów. Żaden problem, tylko mnie osobiście jakoś mało interesuje, jakie gry najbardziej podobają się gumozjom czy innym żabojadom. Pozostaje więc wyjście trzecie, czyli zawieszenie działalności... a szkoda, bo publikowane dziś zestawienie, mimo że oparte na niewielkiej w końcu liczbie głosów, wygląda dość wiarygodnie.



Przyjrzyjmy mu się bliżej. Jeśli pokusić się o wyłonienie kandydatów do tytułu Najlepszej Gry na wszystkie trzy komputery — to okazuje się, że jest nią... Civilization! Jeśli nagradzać I miejsce 10 punktami, a X — jednym, to stara Cywilizacja zebrała ich 1+7+7 czyli 15. Dalej idą Cannon Fodder (14 punktów) i Frontier (7+6+0 = 13). Jeśli jednak założymy, że Mortal Kombat dostałoby od atarowców średnią liczbę głosów (czyli 7), to otrzymamy 6+7+8, czyli 21 punktów! Powtórzywszy ten sam zabieg z Syndicate dostajemy punktów 18. Pozostaje załować, że wersje tych gier na ST nie powstały. Ale i tak widać, że nagrodziliście dobry pomysł i jego sprawną realizację, a nie megatony kolorowego śmiecia i próbek mowy. Gratuluję. Obym za rok mógł to powtórzyć.

Zgredaktor

Gdy czytacie ten numer, na Waszych kalendarzach jest początek lutego, na moim zaś, gdy piszę — początek stycznia, więc jeszcze nie wiem, czy groźba zamknięcia Listy zmobilizowała jej miłośników do nadesłania paru głosów. Jeśli nie, to są trzy wyjścia: po pierwsze, możemy zacząć robić Listę sami. My, czyli tzw. zespół. Nasze upodobania nie pokrywają się całkiem z Waszymi gustami. Co prawda zgadzamy się, że gry najwyższej notowane w historii Listy (patrz zestawienie) są bardzo dobre, ale wśród nich zabrakło jednak paru tytułów. Niektórych dlatego, że pojawiły się np. w połowie roku i za krótko przebywały na Liście, innych — bo ich nie doceniliście. Możemy więc przyjąć na siebie szczytny obowiązek mówienia Wam, które gry są najlepsze, jeśli naprawdę o



Liderzy Listy w roku 1994

Amiga			
1.	Syndicate	strzelanina strategiczna	18,5%
2.	Cannon Fodder	strzelanina	16,2%
3.	The Settlers	strategiczna	14,6%
4.	Frontier	symulacyjno-handlowa	13,3%
5.	Mortal Kombat	karate	11,2%
6.	Desert Strike	strzelanina	6,5%
7.	Gunship 2000	symulator helikoptera	5,5%
8.	Dune II	strategiczna	5,2%
9.	Fury of the Furries	zręcznościowa	4,7%
10.	Civilization	strategiczna	4,2%
Atari ST			
1.	Lemmings II	logiczno-zręcznościowa	15,6%
2.	Sensible Soccer	piłka nożna	12,2%
3.	Body Blows	karate	11,6%
4.	Civilization	strategiczna	11,3%
5.	Frontier	symulacyjno-handlowa	11,0%
IBM PC			
1.	Doom	strzelanina	19,3%
2.	SimCity 2000	strategiczna	15,8%
3.	Mortal Kombat	karate	11,9%
4.	Civilization	strategiczna	10,9%
5.	TFX	symulator lotu	8,4%
6.	Master of Orion	strategiczna	7,4%
7.	X-Wing	symulator kosmiczny	6,7%
8.	Privateer	symulacyjno-przygodowa	6,7%
9.	Syndicate	strzelanina strategiczna	6,6%
10.	Cannon Fodder	strzelanina	6,3%



N a d e s ł a n o

Blinkys Scary School

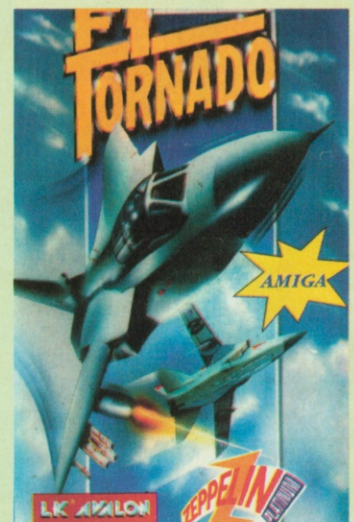
W tej platformowej zręcznościówce firmy Zeppelin Games gracz musi spenetrować szkockie zamczysko, by ponownie oddać je we władanie duchom. Ma na to tylko jedną noc, a porażka oznacza powrót do szkoły duchów na sto lat. (ws)

Wymagania sprzętowe:
Amiga 500/600/1200.
Dystrybucja: LK Avalon

F1 Tornado

Prosta gra symulacyjna firmy Zeppelin Games, w której gracz zasiada za sterami szturmowego Tornado, wślawnego w operacji „Pustynna Burza”. (ws)

Wymagania sprzętowe:
Amiga 500/600.
Dystrybucja: LK Avalon,
skr. poczt. 66,
35-959 Rzeszów 2



KRO- NIKA TOWA- RZY- SKA

Kłopoty z Chicago?

Jak się dowiedzieliśmy, szef Microsoftu – Bill Gates – zakupił na aukcji oryginalny rękopis Leonarda Da Vinci, zawierający opisy wielu genialnych pomysłów pierwszego wizjonera

Odrodzenia. Zapłacił za to tylko 31 mln „baksów”, a więc stosunkowo niewiele. Powstały przypuszczenia, że Gates liczy, iż Da Vinci w swoich śmiecach zawarł także kod źródłowy Chicago. Może z pomocą wielkiego Leonarda Microsoftowi uda się wreszcie skończyć nowy system operacyjny...? (in)

Nie będzie CES?

Ci z Was, którzy wybierali się na krótką wycieczkę krajoznawczą do Stanów, aby wziąć udział w letnich targach Consumer Electronic Show, będą musieli zmienić plany. Jak zwykle w tym stkiemu winni są wystawcy i organizatorzy. Na skutek tarć między nimi targi się nie odbędą. (mw)

P6 atakuje

Sensacją tegorocznego CeBIT-u może stać się nowy procesor Intela – P6. Na targach mają być pokazane pierwsze próbne egzemplarze następcy Pentium (czy bez błędów?), a produkcja na skalę przemysłową powinna ruszyć w połowie roku 1995. Ukazanie się na rynku pierwszych komputerów z P6 zapowiadane jest natomiast na ostatni kwartał bieżącego roku. (in)

3,3 GB na CD

Na targach Comdex firmy Sony i Philips zaprezentowały dysk kompaktowy o bardzo wysokiej gęstości zapisu, mogący pomieścić 3,3 GB informacji. Odpowiada to blisko 132 minutom filmu zapisanego w postaci skompresowanej algorytmem MPEG, o jakości odtwarzania lepszej niż z kaset VHS. Niestety, mało dotychczas informacji o szczegółach tego wynalazku; wiadomo na razie tylko, że dyski 3,3 GB będą wymagały specjalnych (droższych) czytników. (in)

Nowe Cyrixy

Procesor Cyrix Cx486SRx2 – NB przeznaczony jest dla tych posiadaczy komputerów 386SX takto- wanych zegarami 16, 20, i 25 MHz, którzy chcieliby dokonać w

ŚWIEŻE MIĘ- SKO (SOFT- WARE)

Akira

Specyficzny styl animacji wykreowany przez wielkiego producenta kreskówek dla dorosłych – Manga Video Group ma się doczekać wersji komputerowych. Mowa konkretnie o filmie

miarę taniego upgrade'u do poziomu 486. Firma gwarantuje wzrost wydajności komputera o ok. 70% za cenę 400 USD. Na drugie półrocze natomiast Cyrix zapowiada rozpoczęcie masowej produkcji procesora M1, mającego być konkurencją dla Pentium. (in)

3DO przyspiesza

3DO Company w planach na rok 1995 ma M2 Accelerator. Jest to nic innego, jak 64-bitowa karta turbo dla konsoli 3DO, oparta na procesorze Power PC oraz kilku dodatkowych procesorach graficznych i dźwiękowych. W całe przedsięwzięcie zamieszane są firmy: IBM i Motorola. (ps)

VR dla Jaguara

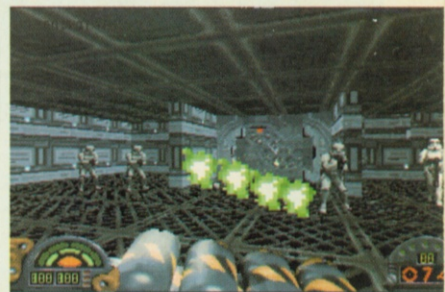
Atari podpisało umowę z brytyjskim producentem systemów wirtualnej rzeczywistości – Virtuality Group – na wyprodukowanie specjalnego helmo fonu dla konsoli Jaguar. Sprzęt pokaże się na rynku najwcześniej w drugiej połowie tego roku, ale jego cena nie powinna przekroczyć 200 USD. (ps)

NEWS

„Akira”, którego akcja przenosi nas do futurystycznego Tokio, gdzie grasują motocyklowe gangi, trwa wojna domowa, a jakby tego było mało – pojawiają się ludzie z ponadnaturalnymi zdolnościami, które źle wykorzystane mogą doprowadzić do zagłady miasta. Firma ICE, producent filmu, przygotowuje obecnie wersję MPEG-ową „Akiry”, a także grę zręcznościową, opartą na tym filmie (Amiga i CD32) – patrz też na str. 58. (rs)

Dark Force

Firma Lucas Arts stworzyła Gwiezdne Wojny w „doom-owym” wydaniu. Agent specjalny musi spenetrować gwiazdny niszczyciel Imperium i znaleźć plany nowej Gwiazdy Śmierci, potem kolej na tajne bazy, uwalnianie jeńców... Doskonała grafika i efekty dźwiękowe. 10 rodzajów broni, widok w podczewieniu, maski gazowe... Komandos potrafi nie tylko chodzić i biegać, ale także skakać i wykonywać uniki. IBM PC. (ji)



wym” wydaniu. Agent specjalny musi spenetrować gwiazdny niszczyciel Imperium i znaleźć plany nowej Gwiazdy Śmierci, potem kolej na tajne bazy, uwalnianie jeńców... Doskonała grafika i efekty dźwiękowe. 10 rodzajów broni, widok w podczewieniu, maski gazowe... Komandos potrafi nie tylko chodzić i biegać, ale także skakać i wykonywać uniki. IBM PC. (ji)

AGA Jet

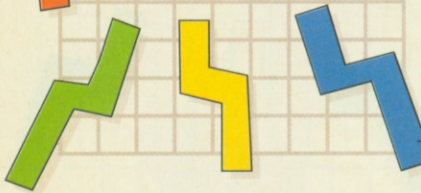
Jest już w sprzedaży (na Zachodzie, rzecz jasna) AGA-owska wersja strzelanki-symulacji, pt. Jet Strike, zarówno dla A1200,

SKŁAD ZŁOMU (HARD- WARE)

Błąd w Pentium

Tu i ówdzie, a szczególnie w różnych grupach dyskusyjnych Internetu pojawiały się od pewnego czasu informacje, że procesor Pentium myli się przy obliczeniach. W końcu bomba wybuchła – istotnie, niektóre egzemplarze Pentium błędnie wykonują dzielenie zmiennoprzecinkowe. Przyznał się do tego również Intel, podając jednak, że – statystycznie – błędy występują raz na dziewięć miliardów operacji dzielenia wykonywanych przez procesor. A tymczasem w Internecie krąży taki kawał: „Dlaczego Intel nie dał Pentium oznaczenia 586? Bo na pierwszym egzemplarzu Pentium z działania 100 + 486 wyszedł wynik 585,999983605”. Czyżby? (in)

NEWS



ce się warunki pogodowe, inteligentni rywale). (ps)

Premier Manager 3

Gremlin kontynuuje udoskonalanie stworzonego przed dwoma laty menedżera piłkarskiego, który uważany jest za jeden z najlepszych programów tego typu na rynku. Teraz już nie tylko kierujemy poczynaniami całego zespołu, lecz możemy dokładnie wyznaczyć zadania poszczególnym piłkarzom. Oprócz tego rozbudowujemy stadion wraz z jego najbliższym otoczeniem i tradycyjnie wykreślamy gigantyczny rachunek za telefon. (ps)

jak i CD32. Gra mocno różni się od pierwowzoru – ma znacznie lepszą oprawę graficzną i dźwiękową, dodano też kilkanaście nowych misji, maszyn i typów uzbrojenia (z atomem włącznie). O dziwo, wersja kompaktowa jest tańsza od dyskowej. (ps)

Rise of the Triad

Nowa gra Apogee! Wyznawcy kultu Oscurido chcą wymordować miliony ludzi w Los Angeles. Musimy powstrzymać ich lub zginąć, wykonując zadanie. Nowy Doom, tym razem z dodatkami. Można latać! Pięciu

Mission Critical

Na luty zapowiadana jest przez Accolade gra Mission Critical. Wszystko wskazuje na to, że będziemy mieli do czynienia z prawdziwą rewelacją! Kosmos, planeta odległa od Ziemi o 68 lat świetlnych, obce formy ży-

„symulacji” kosmicznych typu Wing Commander i X-Wing oraz takich, jak Ultima Underworld czy Doom. PC, tylko CD-ROM. (ji)

Amiga porzucona...

Jedna z najbardziej utalentowanych grup, Sensible Software (Cannon Fodder, Sensible Soccer) zapowiada odejście od Amigi, argumentując to piractwem na amigowskim rynku oraz większymi możliwościami bardziej zaawansowanych technicznie maszynek do gier. Podobno ostateczna decyzja zależy od zysków, jakie przyniesie najnowsza kreacja grupy – Sensible Golf. (ps)

Filmowy koktajl

Coktel Vision z „rodziny” Sier-

Pierwsza – to połączenie strzelaniny w stylu Wing Commander z eksploracją typu The 7th Guest. Druga – charakteryzuje się specyficznym poczuciem humoru i przypomina graficznie Gobliny. Trzecia – to historia śledztwa prowadzonego przez reportera. Wszystkie na PC i CD-ROM. (ji)

Primal Rage

Firma Time Warner Interactive szykuje miłą niespodziankę dla wszystkich fanów mordobic – grę Primal Rage. Zamiast sterować ludzkimi postaciami, tym razem będziemy operowali potężnymi dinozaurami reprezentującymi siły porządku i chaosu. To, co szokuje jednak najbardziej – to wprost niesamowicie płynna i realistyczna grafika. Ciekawostką jest fakt, że do stworze-



różnych bohaterów, 13 typów broni, ukryte rejony, zagadki... Tylko krwi jakby nieco więcej – dookoła latają różne części ciała rozerwanych na strzepy przeciwników. IBM PC. (ji)

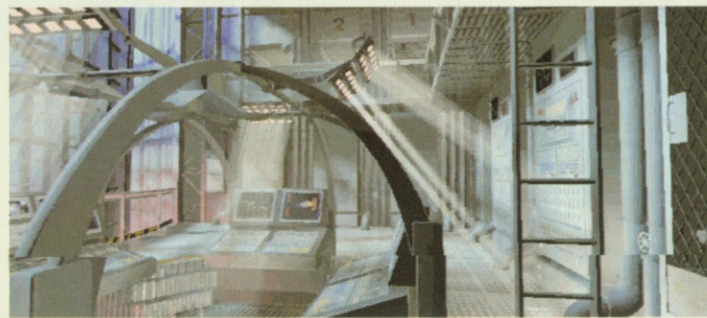
Vvvrrum

Na początku bieżącego roku Domark zamierza wprowadzić na rynek najnowszą wersję Vroom – szesnaście nowych tras oraz obfitość nowych możliwości (m.in. różne warianty sterowania samochodem, zmieniają-

cia, ciężki krążownik kosmiczny USS Lexington... Najpierw eksploracja wraku statku kosmicznego...

Gra ma łączyć w sobie cechy

ry specjalizuje się w grach typu „interactive movies”. Obecnie kończy trzy tytuły: The Last Dynasty, Woodruff & The Schnib- ble Of Azimuth i Lost in Town.



The Last Dynasty

nia animacji posłużono się wier- nie odtworzonymi modelami dinozaurów, a każdą fazę ich ruchu filmowano poklatkowo. No cóż, w tym momencie pozostaje tylko czekać do końca 1995 r. i samemu naocznie prze- konać się, jak ta gra będzie się prezentować. (rs)

Shadow Fighter

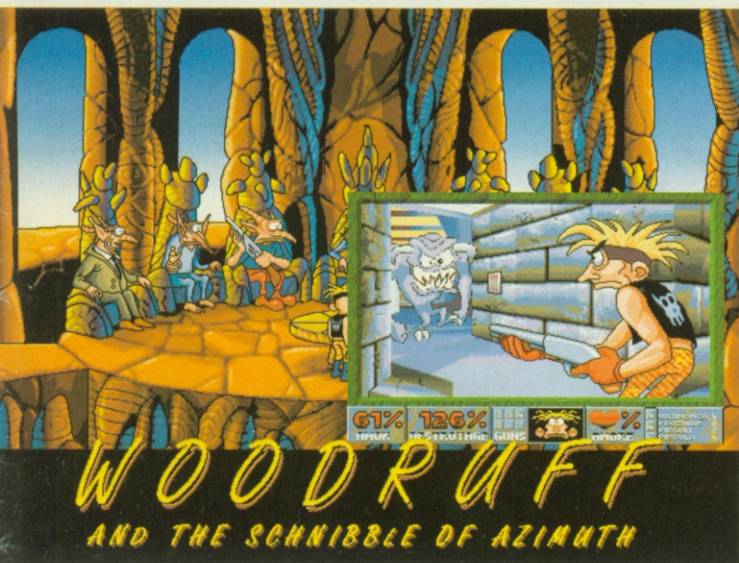
Szesnastu zawodników, 20 animowanych grafik, wszystko okrążone kilkunastoma muzycz- kami, w 256 (A1200) lub 80 (A500/600) kolorach. Tak w

dużym skrócie można określić nową bijatykę firmy Gremlin, nawiązującą do znanego przeboju – Street Fighter 2. Shadow Fighter ukaże się na początku 1995 r. (jtj)

Kwas na drodze

Wprawiona już w wyścigach samochodowych firma Acid Soft-

IBM biorą udział w testach „beta” nowej wersji systemu operacyjnego PC DOS 7.0 (nie mylić z MS DOS!). Z ciekawostek: nowy PC DOS wyposażono w interpretator języka programowania wsadowego Rexx, znanego m.in. posiadaczom Amig. Jeśli dobrze pójdzie, PC DOS 7.0 powinien pojawić się na rynku wiosną tego roku. (in)



Woodruff

ware (Skid Marks) do nowej gry dodała osłony i rodzaje broni. Powstał Road Kill, kolejny wyścig samochodowy z ostrą (aż do krwi) rywalizacją zawodników (na CD32 od stycznia 1995). (jtj)

Pussies Galore

To nazwa pierwszej od czasu SuperFrog platformówki firmy Team 17. Jej bohater, kot Boris, postanawia uwolnić swoją dziewczynę, kocięc Doris, z łap złego kota Erica. Biorąc pod uwagę obrazki z gry i reputację producenta – gra zapowiada się imponująco. (jtj)

PC DOS 7.0

Już od połowy października ubiegłego roku, wybrani klienci

Superlex

Od firmy Xland otrzymaliśmy program „Superlex”, który jest rezydentną bazą danych na PC. Użytkownik może tworzyć własne zbiory danych dla „Superlexa”, a wraz z programem dostarczany jest m.in. słownik ortograficzny języka polskiego. Program zajmuje niewiele miejsca na dysku (bez danych niecałe 100 kB, a w pamięci ok. 10 kB). (in)

**GEWICHT
1000**

AGENT CZ

platformówka

Wszyscy znajomi wołają na Czesia „Agent”. Niestety ktoś wziął to na poważnie...



SOLTYS

gra przygodowa
Pomóż władzy odzyskać utracony autorytet.



ALIEN TARGET

strzelanina
Obrona Ziemi przed najeźdźcami to pomysł stary jak świat. Ale takiej realizacji jeszcze nie było!



SOCGER

gra sportowa
Piłka nożna w dobrej oprawie graficznej.

ARNIE II

„strzelanina”
Jak przystało na komandosa, nie bois się niczego. Czeka Cię wieczna chwala lub śmierć.



SANTA'S XMAS CAPER

gra platformowa
doskonała zabawa na zimowe wieczory



Te i wiele innych gier możesz kupić wysyłkowo u nas lub w każdym dobrym sklepie komputerowym.

L. K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

Pełny spis oferowanych przez nas gier można uzyskać przysyłając opłaconą kopertę zwrotną. Informacje na temat cen oraz składanie zamówień: tel. (017) 627471 wew. 274, 275

Zapraszamy do współpracy autorów oryginalnych programów. Proponujemy atrakcyjne warunki współpracy dla dystrybutorów oprogramowania.

JAK WSTĄPIĆ DO KLUBU

CZŁONKIEM GAMBLERCLUBU ZOSTAJE AUTOMATYCZNIE KAŻDY PRENUMERATOR GAMBLERA. WYSTARCZY WIĘC OPŁACIĆ — KORZYSTAJĄC Z KUPONU PRENUMERATY WENIĄTRZ NUMERU — PRENUMERATĘ I ODCZEKAĆ KILKA TYGODNI NA KARTĘ KLUBOWĄ.

WZÓR ZAMÓWIENIA

ZAMÓWIENIA NA PROGRAMY Z OFERTY KLUBOWEJ, KTÓRE OD WAS OTRZYMujemy BYWAJĄ BARDZO RÓŻNIE FORMUŁOWANE. ZDARZYŁ SIĘ NAWET TAKI PRZYPADEK, ŻE ZAMAWIAJĄCY NIE PODAŁ NUMERU KATALOGOWEGO GRY ANI KOMPUTERA, NA KTÓRY PROGRAM MA BYĆ PRZEZNACZONY, PODCZAS GDY GRA WYSTĘPOWAŁA W WERSJI DLA AMIGI I DLA PC...

PROPONUJEMY WAM ZATEM WZORZEC ZAMÓWIENIA, KTÓRY GWARANTUJE, ŻE WSZYSTKIE POTRZEBNE INFORMACJE W ZAMÓWIENIU SIĘ ZNAJDĄ:

[Imię] [Nazwisko]
[Kod] [Miasto]
[Ulica]
[Numer klubowy]

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę [tu nazwa] dla komputera [tu format i nośnik] oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem [tu numer katalogowy] w cenie [cena klubowa].

[miasto, data]

[podpis]

Przykładowo mogłoby to wyglądać następująco:

Jan Kowalski
00-095 Warszawa
ul. Nieprawdopodobna 16/7
GamblerClub Member 11023

ZAMÓWIENIE

Zamawiam grę „Powermonger” dla komputera PC, 3.5” oznaczoną w katalogu GamblerClubu numerem 0512 w cenie 250 000 zł.

Warszawa, 19/01/95

[tu stosowny bohomaz]

KLUB „MAGII I MIECZA”

Zaprzyjaźnione z Gamblerem pismo „Magia i Miecz” (poświęcone grom role-playing) uruchomiło w swojej siedzibie (Warszawa, ul. Dolna 43) klub gier RPG. W fantastycznie przygotowanej scenerii można się spotkać z innymi pasjonatami i zanurzyć w świat fantastyki i RPG. Warunek: trzeba należeć do klubu (co wiąże się, niestety, z opłatami członkowskimi — szczegóły najlepiej ustalić w redakcji „MIM”, tel.: 41-60-42).

UWAGA: Członkowie GamblerClubu (legitymujący się ważną kartą członkowską) mają 10% zniżki przy wstępowaniu do klubu „Magii i Miecza”.

Komunikat ZIP Soft

W grudniu grę Phobos '99 ukończyło (i przesłało wypełnione karty do producenta) dziesięć osób. Wśród nich redakcja rozlosowała pięć nagród ufundowanych przez firmę ZIP Soft. Wylosowali: Artur Chwyc z Lublina — CD-ROM (wersje demo 50 polskich programów, grafika, muzyka); Kamil Kmita z Walbrzycha — Gravic PC GamePad; Andrzej Krempleski z Warszawy — CD-ROM (j.w.); Dariusz Misztal z Przemyśla — Komputerowy Słownik Angielsko-Polski; Marcin Wiązania z Gacek — Gravis PC GamePad. Gratulujemy!

Klubowa lista przebojów

Zgodnie z zapowiedzią przedstawiamy kolejne wydanie listy najlepiej sprzedających się programów z oferty GamblerClubu. Przypominam, że na liście znajdują się jedynie programy, które uzyskały nie mniej niż 1% zamówień. Dzięki temu zapobiegamy nadmiernemu rozrastaniu się list o mało znaczące tytuły.

W ofercie klubowej znajdują się gry na dwa typy komputerów (przynajmniej na razie) — Amigę i PC. W tym miesiącu odnotowaliśmy ponad procentowy wzrost zamówień ze strony użytkowników Amigi. Obecnie proporcje układają się następująco:

PC 67.3%
Amiga 32.7%

Rozkład zainteresowania użytkowników Amigą opisuje następująca tabela:

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Black Crypt	18.13%	1	0
2	Harpoon	15.03%	2	0
3	Space Hulk	7.25%	3	0
4	Civilization	6.74%	4	0
5	Dune	5.70%	5	0
6	Dungeon Master	5.18%	6	0
7	Deluxe Paint IV	4.86%	7	0
8	Lure of the Temptress	4.66%	8	0
9	Birds of Prey	4.15%	9	0
10	Powermonger	4.15%	10	0
11	Indianapolis 500	3.63%	11	0
12	Syndicate	3.11%	13	1
13	Wing Commander	3.11%	-	nowość
14	NAM	2.59%	12	-2
15	Theme Park	2.59%	16	1
16	GBB Attack Sub	2.07%	15	-1
17	Shadowlands	2.07%	14	-3
18	F-117A	1.04%	17	-1
19	Lewca - Ostatnie Starcie	1.04%	18	-1

Sytuacja jest szkodliwie stabilna — w pierwszej dziesiątce nie ma żadnych zmian. W drugiej tabeli — zakupów dokonywanych przez użytkowników PC — podobnie.

Miejsce	Nazwa gry	Procent zamówień	Miejsce przed miesiącem	Zmiana pozycji
1	Privateer	7.78%	1	0
2	Strike Commander	6.53%	2	0
3	Buzz Aldrin's Race into Space	4.77%	3	0
4	Lure of the Temptress	4.52%	4	0
5	Harpoon	4.02%	5	0
6	Seal Team	4.02%	6	0
7	Syndicate	3.52%	7	0
8	Ultima VII	3.52%	8	0
9	Dune	3.27%	9	0
10	Phobos '99	3.27%	12	2
11	Civilization	2.76%	10	-1
12	Dungeon Master	2.76%	11	-1
13	Powermonger	2.76%	15	2
14	Carriers at War	2.51%	13	-1
15	Flashback	2.51%	21	6
16	Michael Jordan in Flight	2.51%	14	-2
17	Ultima Underworld	2.51%	16	-1
18	V for Victory III	2.51%	17	-1
19	Batrayal at Kronder	2.26%	18	-1
20	Incredible machine	2.01%	19	-1
21	Shadowlands	2.01%	20	-1
22	GBB Attack Sub	1.51%	22	0
23	Heroes of the 357-th	1.51%	26	3
24	Ultima Underworld II	1.51%	23	-1
25	Birds of Prey	1.26%	24	-1
26	F-15 Strike Eagle III	1.26%	25	-1
27	Indianapolis 500	1.26%	27	0
28	IndyCar Racing	1.26%	31	3
29	Legacy	1.26%	28	-1
30	Mc 29 M	1.26%	32	2
31	Quest for Glory III	1.26%	29	-2
32	Chuck Yeager's Air Combat	1.01%	30	-2
33	Patriot	1.01%	33	0
34	Space Hulk	1.01%	-	nowość
35	Wing Commander	1.01%	34	-1

Za miesiąc następną notowanie listy najbardziej kupowanych przez klubowiczów gier.

PlayBox '95

Podobnie jak w ubiegłym roku, w katowickim Spodku odbędą się targi PlayBox. Tegoroczna edycja będzie miała miejsce od 31 marca do 2 kwietnia. Targi obejmują fonografię, video i gry komputerowe. Członkowie GamblerClubu mają prawo do bezpłatnego wejścia na PlayBox '95 (za okazaniem ważnej karty klubowej). O targach napiszemy szerzej w jednym z kolejnych wydań Gamblera.

Komunikat klubowy

Otrzymujemy sporo zamówień od osób nie będących członkami klubu. Niektórzy formułują zamówienie jakby do klubu należeli (tylko przez zapomnienie nie podają numeru karty członkowskiej), inni wręcz piszą, że do klubu nie należą i chcą kupić grę za cenę komercyjną (bez zniżki klubowej). Z przykrością informujemy, iż „GC” obsługuje wyłącznie klubowiczów.

Tabela A1. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów Amiga						
Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna
64	F-117A	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	671 000 zł
123	Fields of Glory (A1200)	MicroProse	Amiga	3,5"	A1200, 2MB, AGA	793 000 zł
122	Fields of Glory (A500)	MicroProse	Amiga	3,5"	A500, 1MB	793 000 zł
17	Space Hulk	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	512 400 zł
21	Syndicate	Bullfrog	Amiga	3,5"	1MB	585 600 zł
90	Theme Park	Bullfrog	Amiga	3,5"	Amiga 1200, 4000, 2MB	793 000 zł
124	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	Amiga	3,5"	A1200, 2MB RAM, AGA	854 000 zł

Tabela A2. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów Amiga						
Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna
49	GBR Attack Sub	Domark	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
91	Another World	Dolphine Software	Amiga	3,5"	VGA	341 600 zł
28	Birds of Prey	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
29	Black Crypt	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
92	Budokan	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
93	Croiser for a Corpse	Dolphine Software	Amiga	3,5"	VGA	341 600 zł
61	Dune	Virgin Games	Amiga	3,5"	1 MB	280 600 zł
103	Flashback	Dolphine Soft.	Amiga	3,5"	1MB	341 600 zł
106	Future Wars	Dolphine Soft.	Amiga	3,5"	1MB	341 600 zł
33	Harpoon	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
117	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
104	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
119	Lary I	Sierra	Amiga	3,5"	1MB, 2FD0	341 600 zł
121	Legend of Valour	US Gold	Amiga	3,5"	1MB	341 600 zł
94	Operation Stealth	Dolphine Software	Amiga	3,5"	VGA	341 600 zł
105	Pirates!	MicroProse	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
41	Powermonger	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
77	Risky Woods	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
95	Road Rash	Electronic Arts	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
43	Shadowlands	Domark	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł
125	Space Quest I	Sierra	Amiga	3,5"	1MB, 2FD0	402 600 zł
126	Street Fighter II	US Gold	Amiga	3,5"	1MB	341 600 zł
98	Wing Commander	Origin	Amiga	3,5"	1MB	280 600 zł

Tabela A3. Bieżąca oferta IPS dla użytkowników komputerów PC						
Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna
71	Ardent	IPS CG	PC	3,5"	Herc., EGA lub VGA	390 400 zł
2	Buzz Aldrin's Race into Space	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 570KB, 16MB HDD, VGA	805 200 zł
129	Colonization	MicroProse	PC	3,5"	386/16, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	854 000 zł
107	Cocken Zoo (PL)	Electronic Arts	PC	3,5"	386/16, 4MB RAM, VGA, 14MB HDD	671 000 zł
65	F-117A	MicroProse	PC	3,5"	286, 1MB RAM	671 000 zł
108	F-14 Fleet Defender	MicroProse	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA, 12MB HDD	1 037 000 zł
7	F-15 Strike Eagle III	MicroProse	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	780 400 zł
52	Fields of Glory	MicroProse	PC	3,5"	386/16, 2MB RAM, MCGA, 12MB HD	854 000 zł
97	FIFA International Soccer	Electronic Arts	PC	3,5"	386/16MHz, 4MB RAM, VGA	610 000 zł
98	FIFA International Soccer CD	Electronic Arts	PC	CD	386/16MHz, 8MB RAM, VGA, Soundbl.	732 000 zł
78	Hand of Fate (PL)	Virgin	PC	3,5"	386SX/25MHz, 2MB RAM,	793 000 zł
73	Labyrinth of Time CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX/16, 4MB RAM, VGA	1 585 000 zł
109	Lands of Lore	Virgin	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA, 21MB HDD	854 000 zł
110	Leisure Suit Larry VI	Sierra	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA, 15MB HDD	732 000 zł
130	Noctropolis CD	Electronic Arts	PC	CD	386/25, 4MB RAM, VGA	915 000 zł
79	Pacific Strike	Electronic Arts	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA	915 000 zł
12	Patriot	Electronic Arts	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA-VESA	549 000 zł
13	Privateer	Origin	PC	3,5"	386/25, 4MB RAM, 20MB HDD	732 000 zł
66	Privateer CD	Origin	PC	CD	386/25, 4MB RAM 20MB HDD	732 000 zł
57	Return of the Phantom	MicroProse	PC	3,5"	VGA	793 000 zł
15	Seal Team	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 640KB RAM, VGA	488 000 zł
80	Seawolf	Electronic Arts	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA	732 000 zł
81	Seawolf CD	Electronic Arts	PC	CD	386SX, 4MB RAM, VGA	732 000 zł
67	Shadowcaster	Origin	PC	3,5"	386SX, 4MB RAM, VGA, 16MB HDD	793 000 zł
16	Space Hulk	Electronic Arts	PC	3,5"	VGA	646 600 zł
75	Space Hulk CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	646 600 zł
99	Subwar 2050 (polska wersja)	Microprose	PC	3,5"	386, 1MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł
20	Syndicate (polska wersja)	Bullfrog	PC	3,5"	590KB RAM, VGA, 12MB HDD	865 400 zł
69	Syndicate CD	Bullfrog	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA	895 400 zł
112	System Shock (PL)	Origin	PC	3,5"	486/33, 4MB RAM, 30MB HDD	1 037 000 zł
55	Task Force	MicroProse	PC	3,5"	386, 2MB RAM, VGA/MCGA	793 000 zł
113	Theme Park	Electronic Arts	PC	3,5"	386, 4MB RAM, VGA/VESA, 18MB HDD	793 000 zł
114	Theme Park CD	Electronic Arts	PC	CD	386, 4MB RAM, VGA/VESA,	793 000 zł
82	UFO: Enemy Unknown	MicroProse	PC	3,5"	386/20MHz, 2MB RAM, VGA, 10MB HDD	854 000 zł
115	UFO: Enemy Unknown CD	MicroProse	PC	CD	386/20, 4MB RAM, VGA	1 037 000 zł
23	Ultima Underworld II	Origin	PC	3,5"	386SX, 2MB RAM, 14MB HDD, VGA	732 000 zł
25	V for Victory III	Electronic Arts	PC	3,5"	SVGA (VESA)	494 100 zł
131	Wing Commander Armada	Origin	PC	3,5"	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	793 000 zł
132	Wing Commander Armada CD	Origin	PC	CD	386DX, 4MB RAM, VGA-VESA	793 000 zł
26	Xenobots	Electronic Arts	PC	3,5"	AT, 1MB RAM, VGA	427 000 zł

Tabela A4. Kolekcja Klasyki Komputerowej (IPS) dla użytkowników komputerów PC						
Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna
45	GBR Attack Sub	Domark	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
83	Another World	Dolphine Software	PC	3,5"	VGA	341 600 zł
27	Birds of Prey	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
84	Budokan	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
60	Dune	Virgin Games	PC	3,5"	VGA	280 600 zł
85	Flashback	Dolphine Software	PC	3,5"	VGA	341 600 zł
100	Future Wars	Dolphine Soft.	PC	3,5"	EGA/VGA	341 600 zł
32	Harpoon	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
116	Hoyle Book of Games vol. 1	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
101	Hoyle Book of Games vol. 2	Sierra	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
118	Lary I	Sierra	PC	3,5"	VGA	341 600 zł
120	Legend of Valour	US Gold	PC	3,5"	VGA	341 600 zł
88	Operation Stealth	Dolphine Software	PC	3,5"	VGA	341 600 zł
102	Pirates!	MicroProse	PC	3,5"	VGA	280 600 zł
133	Police Quest	Sierra	PC	3,5"	VGA	402 600 zł
40	Powermonger	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
87	Rampart	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
76	Risky Woods	Electronic Arts	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
42	Shadowlands	Domark	PC	3,5"	EGA/VGA	280 600 zł
127	Space Quest I	Sierra	PC	3,5"	VGA	402 600 zł
128	Street Fighter II	US Gold	PC	3,5"	VGA	341 600 zł
89	Wing Commander	Origin	PC	3,5"	VGA	280 600 zł

Tabela B1. Bieżąca oferta ZIP Soft dla użytkowników komputerów PC						
Nr. kat.	Tytuł	Producent	Format	Nośnik	Wymagania	Cena detaliczna
62	Phobos '99	ZIP Soft	PC	3,5", 5,25"	AT, 640KB, VGA	220 000 zł

Sklepy GamblerClubu

Przybyły nam dwa sklepy honorujące karty GamblerClubu – tym razem w Opolu. Przypominamy, że każdy sklep na terenie całego kraju może zostać „sklepem GamblerClubu”. Wystarczy nadesłać do klubu stosowną deklarację woli oraz propozycję zasad funkcjonowania zniżek oraz ich zakresu i wielkości – skontaktujemy się i ustalimy szczegóły. Sklepy otrzymają nalepki identyfikacyjne, a ich adresy wraz z zakresem oferty będą publikowane na łamach GamblerClubu.

Klubowiczów natomiast gorąco prosimy o uwagi oraz ewentualne (mam nadzieję, że ich nie będzie) skargi, gdyby nie zostali obsłużeni zgodnie z zasadami klubowymi.

OPOLE

HMS COMPUTERS

ul. Krakowska 41a (DH Ślimak)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

HMS COMPUTERS

pl. Teatralny 13 (DH Opolanin)

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

WARSZAWA

IPS

ul. Okrężna 3, tel. 642-27-66

Oferta: produkty z tabel A w cenie klubowej

LUPUS

ul. Stępińska 22/30, tel. 41-51-21

Oferta: będące w bieżącej sprzedaży książki Wydawnictwa LUPUS z 10% upustem

Sprzedaż wysyłkowa

GamblerClub prowadzi sprzedaż wysyłkową legalnego oprogramowania (ściślej mówiąc: prowadzą ją w naszym imieniu firmy dystrybucyjne – w chwili obecnej dwie: IPS i Zip Soft).

Zamówienie gry czy gier (zostały one pogrupowane i przedstawione w tabelach obok) jest proste – wystarczy wysłać do GamblerClubu zamówienie (którego wzór publikujemy na kolumnie 80) i poczekać ok. 3-4 tygodni. Gra nadejdzie pocztą za zaliczeniem (tj. płatność następuje przy odbiorze). Obowiązuje Was cena klubowa (plus koszty pocztowe).

Bardziej niecierpliwym proponujemy możliwość zakupu w sklepach GamblerClubu (mamy nadzieję, że będzie ich sporo na terenie całego kraju).



T
E
L
E
Z
G
A
D
U
L
I
A

W ramach remanentów zakończonej w grudniu ub.r. Telezgaduli podajemy prawidłowe odpowiedzi na ostatnią, mocno rozbudowaną serię pytań oraz klasyfikację graczy (z uwzględnieniem odpowiedzi na pytania do nr. 11/94 włącznie). Ostateczna kolejność, a tym samym zakoń-

czenie całorocznego konkursu, zostanie zaprezentowana za miesiąc. Wtedy poznamy zwycięzcę, który zgarnie nagrodę główną (silny komputer multimedialny) oraz pozostałych laureatów z pierwszej dziesiątki (otrzymają odpowiednio mniejsze nagrody).

Jak dotąd dwaj liderzy (M. Kubik i T. Majewski) zaledwie o punkt wyprzedzają kolejnego rywala (P. Kliber). Wszystko jest jednak możliwe – gracje z dalszych miejsc nagle rzutem na taśmę mogą im popsuć szyki. Zwłaszcza że grudniowy etap „prawdy” był naprawdę trudny.

Natomiast wśród odpowiedzi na pytania z nr. 11/94 znalazło się 15 w pełni poprawnych. Nagrodę – licencjonowaną grę

ufundowaną przez firmę **IPS Computer Group** (Warszawa, ul. Okrężna 3) – wylosował **Piotr Szwajda** z Głogowa.

Odpowiedzi z nr. 12/94:

1. Piłka wodna, mistrzami świata są wśród mężczyzn Włosi, a wśród kobiet – Węgierki.
2. Baseball, 9 graczy.
3. De Mono.
4. Borys Jelcyń, prezydent Rosji.
5. Paula Abdul.
6. Edyta Bartosiewicz.
7. Carlos Santana.
8. Rugby, nie ma oficjalnych rozgrywek kobiet w tej

dyscyplinie sportu.

9. Gimnastyka artystyczna, ćwiczenia z maczugami.
10. Siatkarze Włoch po zwycięstwie 3:1 nad Holandią zdobyli w 1994 r. mistrzostwo świata.
11. Andre Agassi zamierza(!) wziąć ślub z Brooke Shields.
12. U96.
13. Snap.
14. Wet wet wet.
15. Snooker, pool.
16. Mitsubishi.
17. Po włosku (stacja Telegiornale 5).
18. Jay Leno.
19. Patrick Stewart, „Star Trek”.
20. Kevin Keegan, trener Newcastle United.

Wyniki Telezgaduli po 12 rundach

Lp.	Nazwisko	Imię	Miasto	pkt.
1	Kubik	Michał	Łódź	148
2	Majewski	Tymoteusz	Lubin	148
3	Kliber	Piotr	Jasienica	147
4	Mali	Barbara	Kraków	143,5
5	Rogowski	Radosław	Rzeszawa	137
6	Rączka	Maciej	Radzyń Podlaski	134,5
7	Baszak	Jarosław	Głogów	134
8	Witkowski	Marcin	Poznań	132
9	Krótki	Piotr	Koszalin	131,5
10	Basziński	Krzysztof	Olawa	131
11	Bajorek	Krzysztof	Knurów 3	129,5
12	Kurpios	Jarosław	Proszowice	129,5
13	Jodyński	Sławomir	Elbląg	129
14	Strzeszewski	Lesław	Mielec	129
15	Roguski	Artur	Chełm	128
16	Czajor	Marek	Kraków	127,5
17	Zakrzewski	Andrzej	Białystok	127
18	Brzeski	Grzegorz	Gdynia	126
19	Kunysz	Maciej	Nowa Sól	126
20	Maćkowski	Mateusz	Leszno	126
21	Grudzień	Jacek	Międzyrzec Podlaski	125
22	Farenholz	Norbert	Krasnostaw	123
23	Bartosik	Grzegorz	Lublin	121,5
24	Góra	Robert	Świdnica	121
25	Kierys	Krzysztof	Świdnica	121
26	Kowalczyk	Dariusz	Gliwice	120,5
27	Mazur	Sebastian	Ustka	119,5
28	Matuszkiewicz	Marcin	Gorzów Wielkopolski	118,5
29	Mikułski	Piotr	Dąbrowa Górnicza	118,5
30	Szwajda	Piotr	Głogów	118
31	Wyszyński	Artur	Elbląg	116,5
32	Grodzki	Jakub	Łódź	116
33	Zienkiewicz	Marek	Warszawa	114
34	Kielkowski	Marek	Katowice	112,5
35	Chilicki	Radosław	Sztابلin	111
36	Rubin	Sławomir	Legionowo	111
37	Sobół	Bartosz	Myślenice	111
38	Kwidziński	Sebastian	Bolszewo	110
39	Bujak	Sebastian	Gorzów Wielkopolski	107,5
40	Naściszewski	Rafał	Dąbrowa Górnicza	107
41	Weźgowiec	Marek	Częstochowa	107
42	Mołczan	Robert	Sanok	103,5
43	Kuniewski	Mariusz	Łódź	100,5
44	Babula	Lech	Bielsk Podlaski	98,5
45	Zywicki	Mariusz	Olsztyn	97,5
46	Buczek	Witold	Skarżysko-Kamienna	91,5
47	Szyk	Michał	Dęblin	91,5
48	Grasela	Piotr	Jasło	86
49	Myrcel	Mariusz	Jawor	86
50	Bardziejewski	Tomasz	Przeźmierowo	81
51	Smajdor	Michał	Nowy Sącz	81
52	Łaptaszyński	Marek	Łódź	74
53	Adamaszek	Wojciech	Myślowice	72
54	Tęczar	Sławomir	Brzeg	70,5
55	Blankenstein	Marek	Częstochowa	69
56	Kiejdo	Radosław	Elbląg	68,5
57	Pietnoczko	Patryk	Gizycko	68,5
58	Malczewski	Jan	Puławy	64,5
59	Kozyski	Damian	Krasnostaw	64
60	Chyla	Krzysztof	Wejherowo	61,5
61	Szczepaniak	Michał	Działoszyń	60
62	Skrzypiec	Michał	Dęblin	58,5
63	Bajorek	Robert	Knurów 3	58
64	Bogdan	Łukasz	Elbląg	58
65	Gierczak	Paweł	Bolesławiec Śląski	58
66	Głogowski	Łukasz	Wadowice	58
67	Matusiak	Krzysztof	Kalisz	57,5
68	Rafałowski	Marcin	Gubin	57,5
69	Śliwiak	Tomasz	Ustrzyki Dolne	56

70	Buczkowski	Piotr	Kraśnik	54,5
71	Sarnowski	Michał	Płock	53
72	Bednarczyk	Artur	Nowa Ruda	52
73	Modrzejewski	Mariusz	Kędzierzyn-Koźle	51
74	Rybicki	Rafał	Police	51
75	Giąbek	Andrzej	Goleśzów	50,5
76	Maj	Mirosław	Gliwice	50
77	Zyłowski	Tomasz	Warszawa	49,5
78	Bednarek	Przemysław	Gniezno	48
79	Matkowski	Jarek	Warszawa	47
80	Suchoń	Wacław	Bielsko-Biała	46
81	Zdeb	Roman	Mirowsławiec	45,5
82	Czyż	Przemysław	Bielsko-Biała	44
83	Oboza	Mateusz	Strzegom	42,5
84	Smolny	Krzysztof	Pyskowice	42,5
85	Szot	Krzysztof	Radom	42,5
86	Porawski	Marek	Lubań Śląski	42
87	Banaszak	Szymon	Zielona Góra	41,5
88	Benke	Piotr	Gdynia	41,5
89	Kiruto	Zbigniew	Bydgoszcz	41,5
90	Mozgawa	Andrzej	Dęblin	41,5
91	Chudaś	Michał	Kalisz	40,5
92	Kliber	Arkadiusz	Jasienica	40
93	Rzóska	Dawid	Bydgoszcz	40
94	Pawlewicz	Krzysztof	Bydgoszcz	39,5
95	Pyra	Daniel	Myślibórz	39,5
96	Ozimek	Krzysztof	Chorzów	39
97	Witkiewicz	Robert	Janów Lubelski	38
98	Piękny	Waldemar	Nowogard	36,5
99	Kobrus	Stanisław	Syrnia	35,5
100	Bomba	Robert	Bedzin	34
101	Burczyk	Maciej	Gdynia	34
102	Szkudlarek	Rafał	Wrocław	34
103	Pozzi	Tomasz	Bytom	33,5
104	Ciechacki	Robert	Elbląg	33
105	Danik	Hubert	Nowy Dwór Mazowiecki	33
106	Kostrowski	Maurycy	Prudnik	32
107	Zieliński	Marcin	Ciechocinek	32
108	Balec	Andrzej	Olksuz	31
109	Smolak	Michał	Dęblin	31
110	Stepień	Michał	Sosnowiec	31
111	Kiczak	Władysław	Dęblin	29
112	Kolano	Szymon	Piekary Śląskie	28,5
113	Kopiec	Jacek	Łaziska Górne	28,5
114	Tuszeewski	Marek	Płock	28,5
115	Wojciechowski	Miron	Szczecin	28,5
116	Kieljan	Damian	Lubin	28
117	Ślupik	Artur	Strzegom	27,5
118	Rodak	Piotr	Lubin	27
119	Rozej	Grzegorz	Kraków	26,5
120	Siarą	Bartłomiej	Sosnowiec	25,5
121	Sierawska	Katarzyna	Modlin	25,5
122	Łyczek	Mateusz	Sosnowiec	24,5
123	Bogacz	Krzysztof	Poznań	24
124	Kaluza	Robert	Łódź	23,5
125	Wywiol	Rafał	Katowice	23,5
126	Sojko	Przemek	Moniki	23
127	Kochański	Piotr	Warszawa	22
128	Napora	Paweł	Wrocław	22
129	Oramus	Paweł	Kraków	22
130	Jodłowski	Piotr	Debica	21,5
131	Kłysz	Radosław	Cieszyn	21
132	Otto	Wojciech	Częstochowa	21
133	Trejtowicz	Marcin	Bydgoszcz	21
134	Knapik	Lechosław	Sosnowiec	20
135	Pezdek	Robert	Zabrze	20
136	Malczewski	Lech	Puławy	19,5
137	Nowicki	Mariusz	Bielsko-Biała	19,5
138	Segit	Marcin	Zamość	19,5
139	Szczudlo	Marek	Gliwice	19,5
140	Filipowicz	Adam	Kraków	19
141	Kacprzak	Łukasz	Warszawa	19
142	Peski	Sławomir	Zambrów	19
143	Cieslik	Edward	Łódź	18,5
144	Kopiński	Paweł	Wrocław	18,5
145	Krukiewicz	Tomasz	Czeladź	18
146	Rumiński	Paweł	Radziejów	18
147	Ewert	Fabiusz	Bytów	17,5
148	Koziański	Maciej	Katowice	17,5
149	Ruszkowski	Kamil	Warszawa	17,5
150	Urban	Radosław	Zamość	17,5

G A L E R I A

Dokładnie rok temu, w *Gamblerze* nr 2/94, zaprezentowaliśmy w Galerii prace wykonane bez pomocy komputera – malowane na płótnie obrazy olejne.

Znowu mamy okazję obejrzeć ilustracje malowane ręcznie, tym razem farbami plakatowymi na kartonowych arkuszach. Autorem tych trzech ciekawych prac jest Artur Marlewicz z Krakowa, uczeń liceum ogólnodobijającego, zgodnie z powiedzeniem: „Człowiek rodzi się zdolny, ale później idzie do szkoły”. Wolny od nauki czas Artur poświęca na sztukę, informatykę, astronomię, muzykę i muzykę... Pasjonuje się także wszelkimi formami fantazy i S-F. Natomiast nie chciał się wypowiedzieć na temat gier komputerowych.

Uwaga! Przypominam kandydatom, chcącym prezentować prace w Galerii *Gamblera*, że ma to być wystawa jednego autora, wystawa jego najlepszych prac. Nie nadsyłajcie zatem nie dopracowanych próbek swojej (i komputera) radosnej twórczości, ale dzieła skończone, z których jesteście dumni. Czy naprawdę chcecie, aby Wasze niedoróbki oglądała cała Polska? Mniej szpanu, a więcej pokory!

Mirek Domoś



W Galerii *Gamblera* prezentujemy nadsyłane przez Czytelników prace graficzne, wykonane dowolną techniką, o całkowicie swobodnej tematyce. Mogą to być obrazy malowane tradycyjnie, albo z wykorzystaniem komputera, nawet dobrej jakości prace fotograficzne znajdą tu swoje miejsce.

Należy tylko spełnić następujące warunki:

1. Artysta wysyłając prace załącza oświadczenie, że jest ich autorem i jedynym właścicielem praw autorskich oraz zgadza się na opublikowanie prac w magazynie *Gambler* nieodpłatnie, jedynie dla przyszłej sławy.
2. Do nadesłanych prac trzeba dołączyć krótką notkę informacyjną o autorze, jego zainteresowaniach, warsztacie pracy itp. Jeżeli któreś z nadesłanych grafik były już prezentowane publicznie, np. na łamach innych czasopism, to należy o tym napisać.
3. Wyboru prac dokonujemy na podstawie subiektywnej oceny nadesłanych materiałów. Dla autorów najbardziej przebojowych prac przewidujemy nagrody-niespodzianki.

